月刊コインジャーナル7月号　平成10年 6月30日発行（昭和56年11月24日 第三種郵便物認可）第23巻 第7号　通巻271号　毎月30日発行

月刊コインジャーナル

The Coin Op. Journal



〔特集〕ロケ進化論 ～付加価値のあるロケ運営を考える～

「'98ベストインカム大賞」上半期中間集計発表！

おもいで貯金箱 第三回／飯野賢治氏（株）ワープ）

平成10年3月期主要メーカー各社決算報告

「アミューズメント産業界の実態調査」報告

7

JULY 1998

今月の表紙 SHOCK-G選手権／（株）エイブルコーポレーション

sigma

Yesterday's Dream

ちかごろの子供を、幸せにしたい。

★

昨年デビューを果たしたシグマの
SC向けシングル「MEDAL KIDS」シリーズ。
その楽しさとかわいらしさで、
お子様にも(案外、大人にも)大人気。

Today's Dream

日本の経済も、幸せにしたい。

★

かわいいボディにかんたんルール。
ラインナップも、ますます充実。
日本のあっちこっちで、みんながハマる。
SCの活性化にも役立ちます。

Next Dream

動物やヒーローが、幸せをあげる。

★

MEDAL KIDSの新しいラインナップがダブルで登場。
7匹の動物たちの三輪車レース「バーニング三輪車」
と人気ヒーローとじゃんけんで戦う「ペプシマン」。
強くて、かわいい新作です。



バーニング三輪車　　ペプシマン

メダルゲーム市場は、まだまだおもしろい。

いっしょに、いい夢。シグマ

株式会社 シグマ

東日本販売部
本社●〒150-0011 東京都渋谷区東3-14-15 MOビル　TEL.(03)3486-5751　FAX.(03)3486-5770
札幌営業所●〒060-0807 北海道札幌市北区北七条西2-6 37山京ビル422号　TEL.(011)728-3341　FAX.(011)728-3343
名古屋営業所●〒465-0025 愛知県名古屋市名東区上社2-210 北村第二ビル4階B号　TEL.(052)779-0921　FAX.(052)779-0923
西日本販売部
大阪営業所●〒532-0011 大阪府大阪市淀川区西中島5-7-11 第8新大阪ビル601号　TEL.(06)302-2239　FAX.(06)302-1332
福岡営業所●〒812-0013 福岡県福岡市博多区博多駅東3-11-14 博多第3ムカヰビル304号　TEL.(092)482-2421　FAX.(092)482-2442



BALLY'S ORIGINAL SLOT MACHINE

WE MAKE FOR YOU,
YOUR ORIGINAL SLOT MACHINE
AND ANY OTHER VIDEO GAMES.







Bally
BALLY SERVICE, CO ®

BALLY バーリーサービス株式会社

大阪本社：〒542-0072　大阪市中央区高津2-7-3　TEL.06-213-5255　FAX.06-211-7375
東京支社：〒106-0044　東京都港区東麻布3-8-10　TEL.03-3582-0857　FAX.03-3582-4735

振込銀行：住友銀行日本一支店　当座番号 270270

マシン&グッズ充実のラインナップ!
T MACHINE & GOODS LINE-UP

NEW

シングルメダルシリーズ第5弾!!



AM

今、人気のフィッシングがメダルゲームで新·登場!!









TODAY(当日)ランキング

ビッグヒットの記録に挑戦だ!!

◆ビッグヒットの記録が永遠に残る、ランキング機能搭載。



TOTAL(過去)ランキング

◆一目でわかるゲーム性、シンプルな操作性、スキル要素も含めて**「フィッシング」の醍醐味をコミカルに凝縮。**
(1ボタンプッシュタイプ·連打あり)
◆2匹同時、3匹同時にビッグヒットで**最高60枚まで払出OK!**
興奮をさらに盛り上げる。
◆舞台に登場する魚は**全部で8種類**。個性的なキャラが勢揃い。
◆ランキング記録内容は、**釣り上げた重量(メダルの払出枚数)、その日の日付·時刻。**

●**外寸**/W:500mm×D:570mm×H:1,420mm ●**消費電力**/130W

※キャスター付で移動もラクラク!!

次代が求めた新たなる付加価値の創造

impress™ インプレス

AM OP



※キャスター付で移動もラクラク!!

使う人のニーズに答えた新機能の数々。

大迫力の重低音!! アクティブサーボスピーカーシステム。
サウンド用に専用のアンプを搭載したアクティブサーボシステムを採用。大迫力の重低音を再現。当社独自の立体音「Q-Sound」にも完全対応!!

ハイエンド映像を美しく再現、高品位の29インチモニター。
導電膜「ラベンダーマスク」の採用でより深みのある色彩再現と高い解像度表示を実現しました。

対戦格闘人気をさらに盛り上げる、新感覚「チャレンジャーフリップ」。
2P側でも1P側と同感覚でプレイ出来るようキャラの位置を入れ換える「チャレンジャーフリップ」の設定がコネクタの差し替えのみでOK。
※但し、操作部の設定は別途必要。

楽々運搬、筐体が上下に分割可能!!
上下が完全に独立して分割されるので、今まで運搬が困難だった場所へも別々に搬入することができます。

電源を上部に集約·絶縁した安全設計採用。(特許出願中)
前面からの通常メンテナンスでは絶対触れない位置に電源を設置。コイン回収や基盤交換時に誤って感電する危険性がありません。

その他の特徴
●**設置場所を選ばないコンパクト設計**…坪効率の向上および集客力に多いに貢献します。
●**強い耐久性、信頼のD.B.S.**(Double Bone Structure)**設計**…フロントドア回りはD.B.S.設計です。
●**イジーメンテナンス**…従来の蛍光灯の約5倍の長寿命を誇る冷陰極管を採用しています。
●**トータルコーディネイト**…インストール専用スペースやA3サイズ挿入可能なパネルを標準で装備しています。

●**外寸**/W:730mm×D:920mm×H:1,460mm
(高さはアイキャッチ含まず) ●**消費電力**/150W

AM 国内販売事業部にて取り扱っています。 OP レンタル事業部にて取り扱っています。

●販売のご用命は国内販売事業部/レンタル・リースのご用命はレンタル事業部までお申し付けください。筐体のデザイン・仕様等を予告なく変更する場合があります。あらかじめご了承ください。

レンタル事業部/〒540-0037大阪市中央区内平野町3丁目1番3号 TEL.(06)920-3631 FAX.(06)920-3632
札幌営業所/TEL.(011)642-8340 FAX.(011)642-8731
仙台営業所/TEL.(022)282-5311 FAX.(022)282-5313
新潟営業所/TEL.(025)286-2041 FAX.(025)286-2043
関東営業所/TEL.(03)3340-0737 FAX.(03)3340-0736
名古屋営業所/TEL.(052)778-1117 FAX.(052)778-1119
近畿営業所/TEL.(06) 946-4054 FAX.(06) 946-7429
岡山営業所/TEL.(086)246-4191 FAX.(086)246-4193
福岡営業所/TEL.(092)629-5100 FAX.(092)629-5103

CAPCOM® カプコン・アミューズメン
CAPCOM AMUSEME

NEW 人の集まる所、想い出テレカの出番です。 AM

TRAVEL&MEMORIES
想い出テレカ
～OMOIDE TELECA～

おみやげに・記念に・プレゼントに…



おみやげ・記念・プレゼントetc.にピッタリのテレフォンカードが、あなたの想い出と共に、その場で出来上がります。



●観光地にて
●結婚式場にて
●ホテル・旅館にて
●お世話になったあの人と
●神社・仏閣にて

●地名・店名・日付・名前がボタン1つで簡単に入力できます。
●オリジナルの9フレームが効果100パーセントを お約束します。

●その他テーマパーク・遊園地・イベント会場・ゴルフ場など人の集まるところならどこでも人気の的です。

設置場所や目的によりあなたのニーズに合ったオリジナルフレームを当社にて制作致します。

●外寸／W:985mm×D:1.700mm×H:1,965mm（カーテンを含む寸法） ●消費電力／430W

※キャスター付で移動もラクラク!!

オリジナル・テレフォンカードメーカー

purica プリカ
ORIGINAL TELEPHONE CARD MAKER



1人用　2人以上用

◆**小スペース設置型**コンパクト筐体。
◆鮮明なプリントで**抜群のクオリティ**。
◆**オリジナルデザイン**でさらにテレカの商品価値が上がる。
◆魅力あふれる充実デザインで**リピート力アップ**。



※キャスター付で移動もラクラク!!

AM

オリジナルテレフォンカードが作れるよ!!

充実の54フレーム

オリジナルデザインの制作承ります! 是非ご相談下さい。

名前やメッセージはもちろん、誕生日、星座、電話番号なども入力できる充実ソフト!!

◆だれでもわかりやすい、らくらく簡単操作だよ。

1. 1人用フレームか2人用フレームか選んで!
2. 好きなカードデザインを選んで!
3. ポーズを決めて撮影!
4. 文字の種類を選んで!
5. パレットから選んで文字入力 ★まちがえたらあわてずとりけしボタン
6. 文字の位置をジョイスティックで調整してネ!

40秒後オリジナルテレフォンカードのできあがり

●**外寸**／W:985mm×D:1.700mm×H:1,965mm
（カーテンを含む寸法）
●**消費電力**／430W

※プリカは株式会社カプコンとメディア商事株式会社の共同販売商品です。 メディア商事株式会社 〒578 大阪府東大阪市中新開2丁目13番35号 TEL.(0729)64-0717 FAX.(0729)64-2059

●好評稼働中!!● CAPCOM FAX通信 FAX: 06-947-4540 最新ソフト、攻略テクニック、イベント情報など知りたい情報満載!! 24時間いつでも引き出せます。 カプコンホームページ：http://www.capcom.co.jp/

株式会社カプコン®
<国内販売事業部>
●本　社／〒540-0037 大阪市中央区内平野町3丁目1番3号 TEL.(06) 920-3633 FAX.(06) 920-5133
●東京支店／〒163-0266 東京都新宿区西新宿2丁目6番1号(新宿住友ビル43階) TEL.(03)3340-0730 FAX.(03)3340-0701


NEO GEO
THE KING OF FIGHTERS '98
DREAM MATCH NEVER ENDS
TM
©SNK 1998
夢のオールスター・バトル!『ザ・キング・オブ・ファイターズ'98』、この夏開催!!
NEOGEOはSNKの商標です。



株式会社 エス・エヌ・ケイ

SNK CORPORATION

本社	〒564-0053	大阪府吹田市江の木町1-6	TEL.06(339)3311(大代表)	
東京販売部	〒102-0094	東京都千代田区紀尾井町3-8(第2紀尾井町ビル)	TEL.03(5275)2737	FAX.03(3222)7422
仙台販売	〒983-0043	宮城県仙台市宮城野区萩野町4-2-25	TEL.022(284)0191	FAX.022(284)0193
札幌販売	〒007-0848	北海道札幌市東区北48条東15-2-36	TEL.011(752)6364	FAX.011(731)6446
特機事業部	〒102-0094	東京都千代田区紀尾井町3-8(第2紀尾井町ビル)	TEL.03(5275)2733	FAX.03(3222)7422
大阪販売部	〒564-0053	大阪府吹田市江の木町1-6	TEL.06(339)5588	FAX.06(338)9506
名古屋販売	〒465-0093	愛知県名古屋市名東区一社3-100	TEL.052(702)8522	FAX.052(702)8545
福岡販売	〒812-0042	福岡県福岡市博多区豊2-4-19	TEL.092(413)6156	FAX.092(413)8740
高松販売	〒760-0066	香川県高松市福岡町2-13-17	TEL.087(823)3371	FAX.087(823)0920
広島販売	〒731-0138	広島県広島市安佐南区祇園町3-32-1	TEL.082(871)8317	FAX.082(871)5303

1-6,ENOKI-CHO,SUITA-SHI,OSAKA,564-0053,JAPAN.　TEL.(81)6-339-5577　FAX.(81)6-338-717


360°オールレンジバトルを採用した超能力対戦アクションゲームが新基板でパワーアップ。秒間100万ポリゴンの超美麗グラフィック、華麗なエフェクトが迫力ある超能力者同士の戦いを再現します。
TG
サイキックフォース2012
PSYCHIC FORCE TWENTY-TWELVE
いよいよ登場！
対立する2大勢力
新生ノア VS 軍サイキッカー部隊
ゲイツ
レジーナ
カルロ
玄信
ウェンディー
マイト
パティ
刹那
ガデス
エミリオ
建てて、壊して、高得点。最新型パズル!!
近日登場!!
ランドメーカー
LAND MAKER
PLAYER SELECT
魅力的な8人のキャラクターが登場します。
プレイヤーは仙人（ランドメーカー）となって、同色の土地を固めて陽気の力で建物を健立し、それを破壊したエネルギーで敵を攻撃します。たった一つ残された大陸を統べるため、大地の陰陽を自在に操る仙人たちが繰り広げる戦いをパズルの形で見事に描きました。
TG
TAITO F3 PACKAGE SYSTEM
TAITO HOMEPAGE http:/www.taito.co.jp/
TG販売部／〒223-8570 神奈川県横浜市港北区高田町50 TEL.045-593-7125 FAX.045-593-7143
GM販売部／〒243-0498 神奈川県海老名市下今泉250 TEL.0462-35-9510 FAX.0462-35-5649
プログラマー、CGデザイナー募集中！ 問い合わせ先 TEL.045（593）7100

キャッチ・ザ・ハート ——

TAITO®

NEW 写してちょ! サマーバージョン

「写してちょ!」にサマーバージョンが新登場!



水着だ!
ゆかただ!
最新モードだ!

夏をテーマにしたフレームがいっぱいあるよ。

7月号 ラブラブタイプ

8月号 フレンドタイプ

GM ●サイズ：W660mm×D1400mm×H2040mm
●重量：118kg（パイプカーテン含む）

NEW シールでちょ! 新発売!

「写してちょ!」がそのままミニシールになった!!



●「写してちょ!」の内容がそのまま4枚のシールになりプリントされます。
●ミニシール対応により使用目的が広がり、ユーザーに新しいアイテムを提供します。

ステーショナリータイプもあります。

GM ●サイズ：W660mm×D1400mm×H2040mm
●重量：118kg（パイプカーテン含む）

新発売! SCメダルシリーズ 第3弾!

ソニックブラストマンのジャンケンバトル



ジャンケンパンチを受けてみろ!

SCメダルゲームで帰ってきた「ソニックブラストマン」と8人の敵キャラとのジャンケン勝負です。勝てばチャンスゲームで最大99枚までのメダルが獲得できます。

GM ●サイズ：W470mm×D606mm×H1323mm ●重量：60kg

新発売! シングルメダルシリーズ 第4弾!

VICTORY HORSE ヴィクトリーホース



大迫力のメカリール!
大興奮のリーチアクション!

●シリーズ初の3連メカリールを採用。リール全体がせり出す大迫力のメカニズムです。
●入賞時の払出オッズはインフォメーション用の液晶モニターに表示される、ダブル表示方式です。

GM ●サイズ：W660mm×D710mm×H1640mm ●重量：90kg

電車でGO!2 高速編 好評発売中!

LET'S GO BY TRAIN! 2



大好評!
電車運転シミュレーター。

GM ●サイズ：W1043mm×D1620mm×H1975mm ●重量：170kg

原始人ポコンポ 好評発売中!



アピール度抜群
集客率UP!

遊び方はかんたん!!
光ったボタンをたたくだけ!!

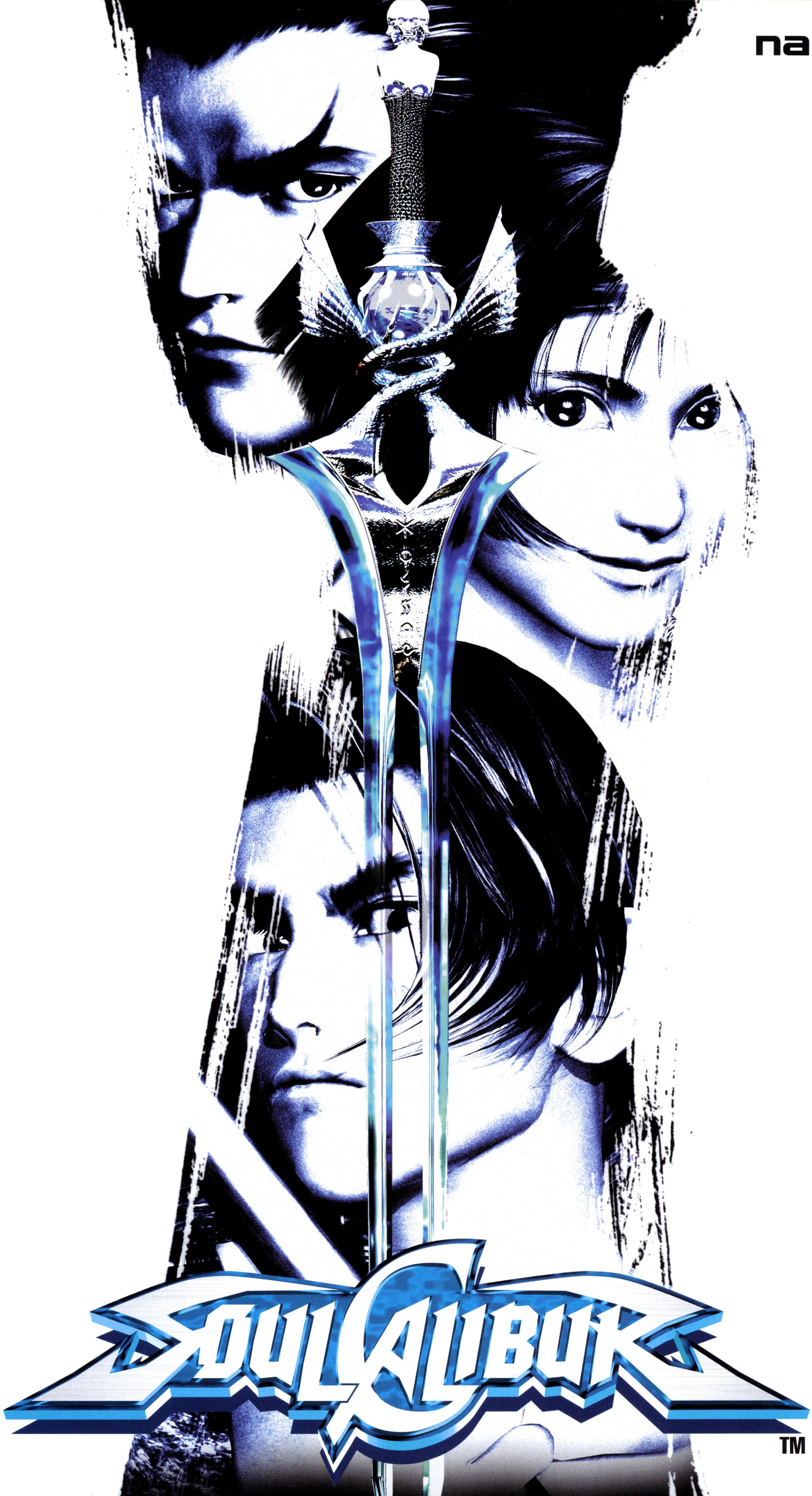
●コミカルな曲調がキャッチーで集客率を高めます。
●複数台の設置でアピール度がアップ。
●最大64個の景品ベンダー。
●筐体サイドの大型キャラクターステッカーで注目度抜群です。

GM ●サイズ：W640mm×D810mm×H1850mm ●重量：105kg

株式会社タイトー®
〒102-8648 東京都千代田区平河町2-5-3

※筐体の仕様外観及び画面写真は、改良のため予告なく変更する場合がございます。

namco



そして歴史は新たな展開を迎える。——

http://www.namco.co.jp/



TM ©1998 PSIKYO

スペースボンバー

プレイヤーを選ばないオモシロシューティング誕生!!

カンタン操作で 撃つ! 捕える! 放つ! 爽快感バツグンのゲーム性!!



敵の数だけ味方になる!!

キャプチャーアームで敵をゲット!! 捕えた敵は、リリースするも良し、バリアにするも良しで幅広い戦略が可能に!!



長期稼働対応! 全24ステージ!!

ステージ数は彩京シューティングシリーズ最多! 面白さ凝縮、サクサク進む短ステージの連発!!



愉快! 痛快! 超美麗グラフィックス!!

イラストレーターには、ミリタリーファン感動の小林源文氏を起用!! 好評の26万色グラフィックスで闘いは、さらにヒートアップ!!

近日登場

彩京 AMUSEMENT WORKS PSIKYO

株式会社 彩京 〒164-0011 東京都中野区中央5丁目8番5号 オースミビル2F TEL/03-5340-8768(代表) FAX/03-5340-8968
インターネットホームページアドレス http://www.psikyo.co.jp/


プラス TM
"あやね"見参


上海
真的武勇
上海史上初!!
• 3D上海
• 対戦上海
Shanghai is a registered trademark, and Shanghai: Matekibuyu is a trademark, of Activision, Inc. ©1998 Activision. All rights reserved.


ST-V TM
SEGA VIDEO GAME SYSTEM
業界初!!育成麻雀
マイ・フェアー・レディ
コスプレで七変化!!
※麻雀コンパネ対応
〜マイ・フェアー・レディ〜
©Micronet 1998

3D COMBATIVE SPORTS

DEAD OR ALIVE

デッドオアアライブプラス

NEWEST 3D REAL FIGHTING GAME NOW ON STAGE.
DEAD OR ALIVE, WHICH IS YOUR FATE?
SEE UP TO HOW YOU COMBAT ON DEAD OR ALIVE.

あなたに私は倒せない

DEAD OR ALIVE++

TECMO

テクモ株式会社 販売部
〒102-8230 東京都千代田区九段北4-1-34 3F
PHONE：03-3222-7620／FAX：03-3222-7629



ILLUSTRATION:NAOCHIKA MORISHITA / CARAMEL MAMA

総発売元 8ing EIGHTING CO.,LTD. 株式会社 エイティング
〒144-0051 東京都大田区西蒲田7-32-2
Tel. 03-5711-8181 Fax. 03-5711-8180

開発元 RAIZING 株式会社 ライジング
http://WWW. RAIZING. CO. JP/

販売代理店 ABLE CORP. LTD.
株式会社エイブルコーポレーション
ABLE CORPORATION, LTD.
〒171-0014 東京都豊島区池袋4-8-3
TEL 03(3988)2061(代) FAX 03(3986)5180

ジャラ

GET The WIN!

昔懐かしいジャラがゲームになって帰ってきた！



- **ゴール目指して時間内にボールを運ぼう！**
- **設定された得点で(変更可)景品がでます。**
- **景品カプセルは φ100 又は φ150が使用できます。(混在可能)**

■仕　様

◎外形寸法：幅790×奥行920×高さ1,810
◎重　　量：約120kg
◎消費電力：180W
◎電　　源：AC100V　▽61-15240

株式会社 タカラ／NMK

株式会社エヌエムケイ

NMK

本　　社　〒101-0025 東京都千代田区神田佐久間町1-19 山中ビル4F　TEL.03-3257-1630(代) FAX.03-3257-1639
小山事業所　〒323-0806 栃木県小山市中久喜3-12-10　TEL.0285-24-9411(代) FAX.0285-25-3929

※本仕様、デザインは商品改良のため、予告なく変更する場合がありますのでご了承ください。


「放課後、ご指導お願いします。」
インカム倍増の新機能
通信対戦可能!!
ギャル系麻雀の決定版!!
VS麻雀
乙女繚乱
—おとめりょうらん—
NEWテレフォンサービス
ゲームでTELナンバーGet!!
Call!!
今日の相手は何部の子？？
女子校ならではのコスチュームが
あなたを熱くする！
コンティニュー必至!!
『近日発売!』
SUPER KANEKO SYSTEM
※画面は開発途中のものです。
株式会社カネコ
KANEKO
© 1998 ELECTRO DESIGN CO.,LTD.
〒181-0013 東京都三鷹市下連雀3-34-4
KANEKO HOMEPAGE http://www.alpha-web.or.jp/kaneko/
Tel. 0422-71-7817
Fax. 0422-71-5120

ATLUS

新機能！満載！で サマーバージョン 新登場！！





好評発売中

ＯＰ価格　1,780,000円
専用用紙　1カートン600枚×@140円=84,000円

ノーマル、ダブル、クロマキー、連写の4タイプから選べるヨ！



8つの特殊効果でみんなと差をつけよっ！



"メタル金"でやってみました♥



ミニスロットゲームでコマンドをゲット！！隠しフレームが撮れるのダ！！



2分割、6分割、15分割、24分割・・・プリントタイプも選べるの

まだまだあるよ新機能

画面は開発中のものです。専用用紙の場合のみ、これらの新機能が全て使えます。

サマーバージョン



ATLUS
株式会社アトラス
〒162-0825　東京都新宿区神楽坂4-8　神楽坂プラザビル　AM事業本部:TEL.03-3235-7971FAX.03-3235-4109
仙台営業所:宮城県仙台市青葉区本町2-1-7本町奥田ビル　TEL.022-714-0321　大阪営業所:大阪府大阪市中央区南本町3-1-12カネセ中央ビル　TEL.06-245-3800
福岡営業所:福岡県福岡市博多区祇園町4-13博多ゼネラルビル　TEL.092-291-7731



Hello Kitty
プリクラ な・なクラブ 2
キティで なまえシール♥
画面にタッチすると漢字や記号も思いのまま。
新7ケタ郵便対応です。
住所入力で郵便番号が出せる高機能！
さらに、今回ミラーコート紙を採用したことで
ピッカピカのシールができます。
プリント倶楽部 2
くらぶ
VERSION.TWO
LOONEY TUNES
LOONEY TUNES,characters,names and all related indicia are trademarks of Warner Bros.©1998
サマー バージョン
タッチおじさん
©FUJITSU '94 '97
NAZCA
プリクラ衛星対応新システムー ナスカ ー
NAZCAにはプリクラ2が3台接続可能！
各々に違うフレームが提供されます。
NAZCAのお問い合わせはこちらまで
東京都千代田区麹町1-6　相互麹町第2ビル
株式会社ハミングバードネットワーク
TEL.03-3221-7730
必要とあらば全国どこへでもお伺い致します！
お気軽にお電話ください!!
1号機
BANPRESTO
ドクタースランプ
Dr.SLUMP
©鳥山　明／集英社・フジテレビ・東映動画
先行配信中!!
2号機
PINKA
HAPPY★COME★COME
©1997 FUJI TELEVISION／LINKS／TEN PRODUCTION
先行配信中!!
3号機
DJ アッコのパニックスタジオ
吉野沙香
先行配信中!!
ATLUS
株式会社アトラス
〒162-0825　東京都新宿区神楽坂4-8　神楽坂プラザビル　AM事業本部:TEL.03-3235-7971FAX.03-3235-4109
仙台営業所:宮城県仙台市青葉区本町2-1-7本町奥田ビル　TEL.022-714-0321　大阪営業所:大阪府大阪市中央区南本町3-1-12カネセ中央ビル　TEL.06-245-3800
福岡営業所:福岡県福岡市博多区祇園町4-13博多ゼネラルビル　TEL.092-291-7731



フルカラーネームシールが
カンタンにつくれる
『ななクラブ』に
ポケモンバージョンが
ついに登場!!
新発売!!
ポケットモンスター
POCKET MONSTERS
© Nintendo・CREATURES・GAMEFREAK・TV TOKYO・SHO-PRO・JR KIKAKU
プリクラ
な・なクラブ
2
HOW TO PLAY
画面に直接タッチしてね!
1.お金を入れてね！
始めて遊ぶ人は新規作成を選んでね
登録してある人は登録を呼び出してね
2.好きなポケモンを
2つ選んでね！
3.住所か電話番号を入れてね！
住所と電話番号、
または電話番号が2コ入るよ！
シールを新しくつくる?
■シールを新しくつくる？
はじめてシールを作るか、新しい内容のシールをつくる場合は、
「新しいシールをつくる」ボタンを押してね。
以前シールをきろくした場合は、「きろくしたシールを呼び出す」
ボタンを押してシールを呼び出せるよ!
呼び出したシールの、文字やデザインは変えることができるよ!
入れる項目を選ぼう!
なまえ
TEL1
TEL2
コメント
なまえ
住所
TEL
コメント
4.画面に指で1文字づつ書いてみてね！
候補が出るから使いたい文字をさわってね
決定ボタンを押すと次に進むよ！
まずは郵便番号を入れてみよう！
住所が自動で表示されるよ!
好きなタイプを選ぼう!
郵便番号の逆引きができるよ!
5.文字の形と色を
変えられるよ！
ポケモンネームシールをゲットだぜ!
全54種
好きなポケモンを組み合わせて君だけのオリジナルシールをつくろう!!
原寸大
新宿区神楽坂4-8 神楽坂プラザビル 〒162-0825
ポケモンプリクラななクラブ
できあがり!
ポケモン
ネームシール
GET
ゲット
だぜ!!
BANPRESTO / ATLUS / OKASEI
発売元
株式会社 バンプレスト
© Nintendo・CREATURES・GAMEFREAK・TV TOKYO・SHO-PRO・JR KIKAKU
ATLUS
株式会社アトラス
〒162-0825 東京都新宿区神楽坂4-8 神楽坂プラザビル
AM事業本部:TEL.03-3235-7971FAX.03-3235-4109
仙台営業所:宮城県仙台市青葉区本町2-1-7本町奥田ビル TEL.022-714-0321 大阪営業所:大阪府大阪市中央区南本町3-1-12カネセ中央ビル TEL.06-245-3800
福岡営業所:福岡県福岡市博多区祇園町4-13博多ゼネラルビル TEL.092-291-7731

NEW トレスロ

豊富なリーチ目で通常プレイでもあきさせません！驚異の高インカム継続中!!

- ●現在、ホールで活躍中のマシンをアミューズメントで。
- ●18ヶ月連続人気No.1独走中のパチスロを使用。
- ●スロットカウント・ビックボーナス表示で、プレイヤーにアピール。
- ●100円両替機能付・メダル IN メダル OUT タイプ。
- ●大当り確率は、6段階に設定可能。
- ●メダル払い出し枚数（ペイアウト率）も設定可能。
- ●将来の盤面リニューアル交換対応。



©ハーテック

外形寸法 /W:610mm D:437mm H:1,630mm
重量 / 70Kg　消費電力 / 200W

盤面情報

タコスロ……………………………………
クランキーコンドルの後継機。連チャンパワーがすごい。
白いセブンはおしゃれなデザインです。

ゲッターマウス……………………………………
高い配当率・KKK打法で攻略でチューチュー言わせます。
派手なサウンドが調子良くて思わず乗ってしまう。

クランキーコンドル……………………………………
パチスロ史に残る名機で、多くの攻略本が出ました。
リプレイハズシ・DDT打法の2大攻略法が特に有名です。

フローズンナイト……………………………………
キャラクターのペンギンはカワユイのだ。

CCエンジェル……………………………………
ユニバーサルの新筐体はこの台から始まった。

ワイワイパルサー……………………………………
山佐ブランドは健在、結構面白いマシンです。

タンタンタヌキ……………………………………
カエル・カメ・カバ・タヌキ・・・・・いろいろ登場します。

ピンクパンサー……………………………………
今は増えたが、タイアップの元祖。

ニューパルサー……………………………………
定番人気もここまでくれば、立派です。

New Trendy Slot

ATLUS
株式会社アトラス
〒162-0825　東京都新宿区神楽坂4-8　神楽坂プラザビル　AM事業本部:TEL.03-3235-7971FAX.03-3235-4109
仙台営業所:宮城県仙台市青葉区本町2-1-7本町奥田ビル　TEL.022-714-0321　大阪営業所:大阪府大阪市中央区南本町3-1-12カネセ中央ビル　TEL.06-245-3800
福岡営業所:福岡県福岡市博多区祇園町4-13博多ゼネラルビル　TEL.092-291-7731

PA CHI OH ぱち王



ジャックポット通信機能付き



盤面情報

ギンギラパラダイス 限定台数	ホー助クン
CR花満伝説Z	マジカルチェイサー
CR寛平笑劇場	大工の源さん
CR海底天国	冒険島
CRモンスターハウス	麻王伝説
CR華観月	ニューロードスター

オプション

ジャックポット通信機能
複数台数の接続で、さらにゲーム性アップ

アミューズバージョン
リーチ発生率・確変突入率アップなど！
（アミューズバージョン対応の機種は、限定されます）



ギンギラパラダイス（権利物）ゲーム盤面仕様

パチンコ史上不滅の盤面、登場から早3年が経つのに、いまだ抜群の人気で衰えません。導入時はあまり騒がれず、半年後「CR大工の源さん」が同じく三洋から発売されました。全国で10万台設置されているが、残念ながら既に販売していません。

中古市場には、全く出回らず、プレミヤで取引価格1台100万円の噂も流れています。ゲーム市場には、おそらく3年待っても手に入らないと言われていますが、今回限定で販売します。盤面は違いますが、液晶画面や遊び方は同じです。アミューズだから出来るギンパラをぜひお楽しみください。



- ●液晶サブモニターで 台データをグラフ表示（業界初）
- ●テストモードやシステム設定も液晶サブモニターで設定可能（DIPSWの廃止）
- ●複数台を接続して通信（プログレッシブ）で『JACK POT機能』を搭載
- ●アミューズバージョン・モーニング機能など多彩なバリエーション
- ●最新の盤面を随時交換
- ●大当りファンファーレ標準装備
- ●裏板（筐体）も化粧板で自由なレイアウト可能

外形寸法／W:745mm D:550mm H:1,780mm
重量／70Kg 消費電力／200W

その他いろんな機能がもりだくさん!!
詳しくはセールスマンにお問い合わせください！

ATLUS 株式会社アトラス
〒162-0825 東京都新宿区神楽坂4-8 神楽坂プラザビル AM事業本部:TEL.03-3235-7971 FAX.03-3235-4109
仙台営業所:宮城県仙台市青葉区本町2-1-7本町奥田ビル TEL.022-714-0321 大阪営業所:大阪府大阪市中央区南本町3-1-12カネセ中央ビル TEL.06-245-3800
福岡営業所:福岡県福岡市博多区祇園町4-13博多ゼネラルビル TEL.092-291-7731

sigma®

ハマるな、コリャ。

3種類のボーナスで、ウハウハ。

ルーレットで、ウキウキ。





ルーレットで3種類のボーナスパターンが楽しめる!!

1 権造ボーナス
権造登場

ルーレットが「権造」に止まると、建設作業中の権造が"ネコ"にメダルを積んで登場し、バーチカルボードにメダルをバラ撒きます。

2 アイテムジャックポット
権造連続登場



ルーレットが「アイテム」に止まると、アイテムランプが1つずつ点灯し、5つすべて点灯すると権造が登場し、メダルをバラ撒きます。また、アイテムジャックポット中にスタートチャッカーにメダルを通過させると、最大10回まで連続して権造が登場してメダルをバラ撒きます。

3 タワージャックポット
パワーショベル作動

ルーレットが「1階」または「2階」に止まると、ステーション左側のタワーランプが点灯していき、8階まですべて点灯するとタワージャックポットがスタート。パワーショベルが作動してメダルを補充。プレイヤーのボタン操作でフィールドにメダルをバラ撒きます。

※パワーショベルで払い出されるメダルの枚数は、設定によって100枚と150枚を選択することができます。

株式会社シグマ

東日本販売部
□本　社 〒150-0011 東京都渋谷区東3-14-15 MOビル TEL.(03)3486-5751(販売部直通) FAX.(03)3486-5770
□札幌営業所 〒060-0807 北海道札幌市北区北七条西2-6 37山京ビル422号 TEL.(011)728-3341 FAX.(011)728-3343
□名古屋営業所 〒465-0025 愛知県名古屋市名東区上社2-210 北村第二ビル4階B号 TEL.(052)779-0921 FAX.(052)779-0923

西日本販売部
□大阪営業所 〒532-0011 大阪府大阪市淀川区西中島5-7-11 第8新大阪ビル601号 TEL.(06)302-2239 FAX.(06)302-1332
□福岡営業所 〒812-0013 福岡県福岡市博多区博多駅東3-11-14 博多第3ムカヰビル304号 TEL.(092)482-2421 FAX.(092)482-2442

sigma®



SHOVEL MASTER
ぶちまけ権造™

こいつは、景気のいい、マシンだぜ。

現場一筋、ウン十年。
メダルをガバチョと、ウン百枚！
ショベルで景気よくメダルをまけば、
不景気風も、どこ吹く風。
今年もガバガバ、行きましょう。



機械寸法	幅1,800mm×奥行960mm×高さ2,150mm〈3P仕様〉
使用電源 消費電力	AC100V/約900W (MAX.)〈3P仕様〉※3Pにつき1口のコンセントが必要となります。
機械重量	約380kg〈3P仕様〉

※仕様は改良のため予告なく変更する場合がございます。

OP価格

●3P/2,800,000円
●6P/5,300,000円



セイブ開発
〒101-0061 東京都千代田区三崎町2-20-1 TEL.03(3238)9169／FAX.03(3238)9187



　※改良のため仕様・デザインを予告なく変更することがあります。

遊びにアクティブ、インタラクティブ。
総合アミューズメント企業
Sammy

サミー株式会社　AM営業本部
本　　社　〒170-8436　東京都豊島区東池袋2-23-2　TEL:03-5950-3760　FAX:03-5950-3761
札幌営業所　〒003-0013　北海道札幌市白石区中央三条4-5　TEL:011-818-7511　FAX:011-818-7515
名古屋営業所　〒465-0024　愛知県名古屋市名東区本郷3-5グロウバルビル2F　TEL:052-775-5460　FAX:052-775-5486
大阪営業所　〒556-0016　大阪府大阪市浪速区元町2-6-5　TEL:06-634-3192　FAX:06-634-3193
福岡営業所　〒812-0011　福岡県福岡市博多区博多駅南5-10　TEL:092-432-4990　FAX:092-431-0205
サミーホームページ　http://www.sammy.co.jp/



サミー株式会社　AM営業本部
本　　社　〒170-8436　東京都豊島区東池袋2-23-2　TEL:03-5950-3760　FAX:03-5950-3761
札幌営業所　〒003-0013　北海道札幌市白石区中央三条4-5　TEL:011-818-7511　FAX:011-818-7515
名古屋営業所　〒465-0024　愛知県名古屋市名東区本郷3-5グロウバルビル2F　TEL:052-775-5460　FAX:052-775-5486
大阪営業所　〒556-0016　大阪府大阪市浪速区元町2-6-5　TEL:06-634-3192　FAX:06-634-3193
福岡営業所　〒812-0011　福岡県福岡市博多区博多駅南5-10　TEL:092-432-4990　FAX:092-431-0205
サミーホームページ　http://www.sammy.co.jp/

Prize

最大景品数160個

コズモバスターズ

COSMO BUSTERS



とにかく目立ちすぎ!

はまる!
プレイ中のライトの速度が変幻自在!タイミングを合わせて何度もトライ!

華麗に豪華
ロケーションの雰囲気をガラリと変える!!ド派手に目立つのでアピール度バツグン!

派手さが好き
ライトのデモパターンが豊富!きれいに輝くピカピカライトが揃いも揃って華やかに彩る!

手軽だ!
8コのユニットごとに景品単価を設定すると、自動的に難易度を調整!

誰でも楽しめる
操作やルールが簡単なので年齢が限定されない!景品によりターゲットが決められる!

チャンス!
リプレイ機能によるボーナス性も高まり、より一層の集客率も望める!

設置必要スペース
高さ:1930mm
奥行:680mm
幅:700mm
重量:70kg
消費電力(外部電源使用)
:AC24V/200W

※改良のため仕様・デザインを予告なく変更することがあります。

Medal

ROYAL DRAGON

ロイヤルドラゴン



大好評をいただいたあのロイヤルベガスのニューバージョン…。熱い奴らが今、幕をあける!

迎え撃つのは誰だ!!

- ただのスロットのようでも、スロット以外の要素もいっぱい!
- フィーチャーがより熱く、激しく、熱中度さらにアップ!
- 従来にない4リール5ラインシステムを採用でゲーム性が大幅アップ!
- メダルゲーム+対戦格闘ゲームの面白さをドッキング!

◆外形寸法 高さ:1920mm/奥行:600mm
幅:740mm/重量:100kg
消費電力:AC100V/MAX310W

※改良のため仕様・デザインを予告なく変更することがあります。

Medal

パチパチレインボー

PACHI PACHI RAINBOW



2機種登場!!

まじかるタイム
デジパチタイプ

アニマルランド
くる～んタイプ



小スペースで高インカム

◆外形寸法 高さ:1722mm/奥行:380mm
幅:550mm/重量:70kg
消費電力(外部電源使用):AC24V/100W

●サイドユニットは別売りになります。

※改良のため仕様・デザインを予告なく変更することがあります。



Speed スピード



単純明快!!

グッドタイミングで景品をゲットしよう

- ●スタート、ストップの簡単操作で子供から大人まで楽しめます。
- ●ストップボタンですぐ停止。ずれたり、すべったり、タイミングを外しません。
- ●当たりのとなりは再ゲームです。だから熱くなります。

- ●本体カラーは、イエローとグリーンの2色をご用意しました。
- ●コラム毎に50段階以上のペイアウト設定（スピードと当る確率の2段構え）を可能にしました。
- ●150Φカプセル対応。（大きな景品も入れられます）
- ●景品窓が大きく、中の景品でプレイヤーを引きつけます。

仕様 幅700mm 奥行490mm 高さ1,792mm
重量69kg 消費電力49w（Max88w）

仕様 幅700mm 奥行490mm 高さ1,792mm
重量69kg 消費電力54w（Max65w）

FANTASY PICCOLO

ファンタジー・ピッコロ 4人用

シリーズ最小コンパクトサイズ





◆専用台（高さ350mm）をオプションで御用意しています。

専用台使用時はコンパネ部の高さが他のシリーズ機と同じ900mmになります。

●サイズW1,030×D1,030×H950mm●重量感85kg

Fantasy VIER Special

ファンタジーフィーアスペシャル



フラッシュライト内蔵、演出効果バツグン。

●100円玉連続投入によるサービスゲーム設定可能。
例）100円1回、200円3回、500円2回等の9種の設定が可能

●サイズW1,245×D1,318×H1,350mm

DATA COLLECTOR

データ コレクタ

赤外線でデータを飛ばす簡易売上集計システム



OP価格 ¥98,000

本体 サイズ W88mm×H229mm×D34〜44mm

煩わしい集計作業を一気に解決
ロケーション運営を的確にアドバイスします。

- ●集計は通信ボタン1つ
- ●金庫扉を開けずにらくらく集計
- ●システムは本体とサテライトボードの2種類で構成
- ●サテライトボードは1つで最大4つのメーター値まで管理可能

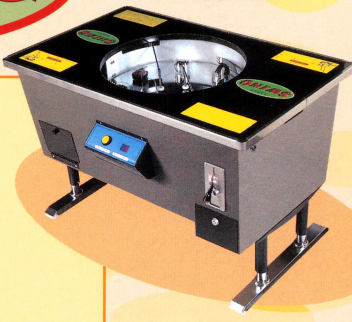
サテライトボード サイズ W50mm×H75mm×D30mm

OP価格¥98,400 1ケース（12個）
付属品:●接続ハーネス●ワンタッチ接続具他

TABLE SWING

テーブルスウィング

懐かしいテーブルタイプ景品落し



各種いたずら防止機構採用。

4本足方式採用により筐体の安定性が向上しました。

テクニカルスプリングの効果に依り、景品ケースを挟んで落すテクニックを求められプレーヤーを熱くします。

100円セレクター標準仕様
（500円用セレクター交換可）
DIP・SW設定 1コイン
1回 2回 3回 6回 12回 15回
（1PLAY側、2PLAY側各々変えられます。）

巾905mm 奥行565mm
高さ610〜685mm
重さ53kg 消費電力40W（MAX70W）

お問い合わせは

岐阜特機株式会社

本社 岐阜市大菅2丁目78-2
TEL.058-251-0861 FAX.058-253-7109
東京営業所 東京都中央区八丁堀4丁目10-1甲東ビル501
TEL.03-3552-7751 FAX.03-3552-7752

ALBA 遊

技術介入 プライズゲーム

ナインポケット™

新登場!!

アルバ第1弾!!

ロケーションに新しい"息吹き"を注ぐメカプライズマシン ペイアウト調整機構付き

NINE POCKETS



遊び方

1. BINGOを狙って手元の銀ボールを上部のカラーボール(9個)めがけて打ち上げます。

2. はじき飛ばされたカラーボールが前面のポケット番号を通過します。

3. ラインをそろえて、BINGO!! 景品をGet!

NINE POCKETS

※製品の仕様、デザインは一部を予告なく変更する場合があります。

仕様

外形寸法	W750×D890×H1,800mm
重量	約150kg
消費電力	210W(最大)
電圧	AC100V(50/60Hz)
景品	100φ、120φ 混在可

ナインポケット専用景品(カプセルイン100φ、120φ) **同時発売中!!**

アルバ株式会社
ALBA CO.,LTD.
〒156-0044 東京都世田谷区赤堤1-35-22
TEL 03-3327-0044 FAX 03-3327-0041

繁栄するお店、豊かな遊空間づくりを全力でサポートします

ABLE CORP. LTD.

仮想体験シリーズマシン

SHOCK-G選手権

3Dサウンドとスーパーリアル画像をマッチングさせた超体験マシン！

第1弾 バーチャルコースター（仮称）

第2弾 バーチャルボブスレー（仮称）

これはまさしくインスペアリンス！

ゲーム場等でジェットコースターなどのスリルと興奮を実体験できます。（設置場所は選びません）

ハラハラドキドキ鋭意開発中…乞うご期待！！



「今月号の表紙」に掲載！

※外観及び仕様は予告なく変更される場合がございます。

製造開発元：（株）エイブルコーポレーション

長期安定稼動 実証マシン

ファミリー客、グループ客にNO,1の指示をうけています。

大好評発売中



ガーターなしキットが標準装備

プロボウル2

PRO BOWL 2

パート1をお持ちの方、改造キットでパート2に変身させてみませんか！

<P-1から基板交換で変更可能>

- リアルで豪快なピンアクション
- スプリットにチャレンジ
- 軽快なBGM サウンド

実用新案開平6-48753

他のメーカーの方、マネしないでくださいネ！

- サイズ:W700×D2,780×H1,800mm
- 改造キット¥148,000 ●本体OP価格¥820,000
- ガーターなし部材もございます。
- 製造開発元:（株）エイブルコーポレーション

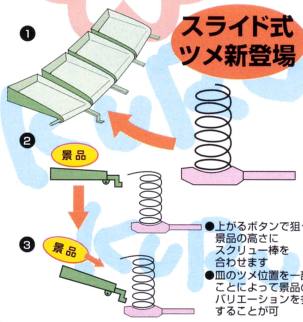
プライズ機のコアマシンとして活躍中！

エイブルオリジナル

くるりんチャンス

オペレーター様のご提案を採用しました。

プレイヤーのチャレンジ意欲倍増！インカム倍増！利益3倍！！



スライド式ツメ新登場

景品皿のツメの位置を2～3ケ所変えるだけでビックリの高インカム！10ケ入1セットでご用意いたしました。

- 上がるボタンで狙った景品の高さにスクリュー棒を合わせます
- 皿のツメ位置を一部変えることによって景品のバリエーションを多彩にすることが可



- 特許開平 7-303756 ●特許開平 9-28920
- 外形寸法 W1,450×D1,450×H1,980mm
- 製造発売元:（株）エイブルコーポレーション

獣化格闘第二弾！ブラッディロア2



超獣の魂を解放せよ！

近日登場

- ■異色の新キャラに加え、すべてのキャラをリニューアル！
- ■人間時も技のキャンセル可能で、多彩な攻防展開！
- ■獣化後は、攻撃力やスピードがパワーアップ！個々の獣らしいキャラ特性に合った豊富な技のバリエーション！

開発順調 乞うご期待！

さらに新技『ビーストドライブ』導入でより凶暴な獣人へと進化を遂げた!!

 ※画面及び内容は開発中のものです。 製造開発元:（株）エイブルコーポレーション

ABLE CORP. LTD.
株式会社エイブルコーポレーション
ABLE CORPORATION, LTD.
〒171-0014 東京都豊島区池袋4-8-3
TEL 03（3988）2061（代）FAX 03（3986）5180

この夏一番のエイブルオリジナル注目新製品

―― 沈滞ムードに喝を入れる待望の新製品 ――

7月上旬 満を持しての発売！

ABLE CORP. LTD.

プラスチャンス

PLUS CHANCE

800円
景品対応

3拍子揃ったこの夏一番の注目新製品

元祖！狙った景品をGET！

今、流行の目押しチャレンジ

ワンモアの「プラスチャンス」



絶対の自信作です！

都内ロケAクラス 200円プレイ

	5/21(木)	5/22(金)	5/23(土)	5/24(日)	5/25(月)	5/26(火)
プラスチャンス	23,400	30,300	36,100	49,100	32,400	28,400
他社プライズマシン	12,300	13,700	16,800	29,200	17,000	14,100

遊び方

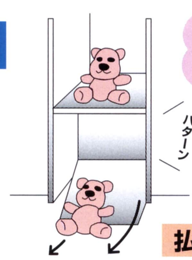
お子様でも遊べる簡単なたし算です。ファーストチャレンジの数字(2ケタ)とセカンドチャレンジの数字(2ケタ)を足して、ディスプレイ上の景品の数字に達すると景品が払い出されます。
(目押し感覚は今、大変なブームです。)

コンティニュー機能「プラスチャンス」

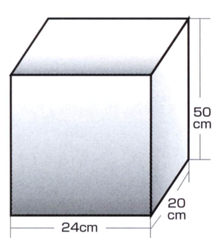
ファーストチャレンジ、セカンドチャレンジで数字が目標点に達しなかった場合は、もう1コイン追加で再チャレンジ!プラスかマイナスか選んで、目押しに集中!これで景品GET率が大幅にアップ。プレイヤーも大満足!

特許開平7-303756　特許開平9-28920　米国特許NO,5529206(取得済)
寸法H1,860×D900×W1,300(m/m)
デザイン・仕様等は変更になる場合があります。

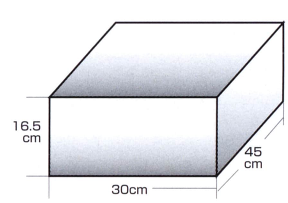
このパターンが特許。他社の方マネしないで下さい。



払出機構



景品ディスプレイ



景品収納サイズ

株式会社エイブルコーポレーション
ABLE CORPORATION, LTD.
〒171-0014 東京都豊島区池袋4-8-3
TEL 03(3988)2061(代) FAX 03(3986)5180

エイブルからのロケーション売上げ倍増計画のおすすめ

ABLE CORP. LTD.

トレきゃらプラザのご案内

今、ゲームキャラクター・アニメキャラクター商品が熱い！

●現在のロケーション空きスペースで運営可能（3坪～5坪）
●小投資で複合店のオープンが可能（200万円台より）



＜店舗紹介:30坪オープン時1日200万円（東京都内）＞

トレきゃらプラザ＝
トレーディングカード・フィギュア人形・
キャラクターグッズ物販コーナー



**これらの商品を
貴社ロケーションで
販売してみませんか！**



トレーディングカード

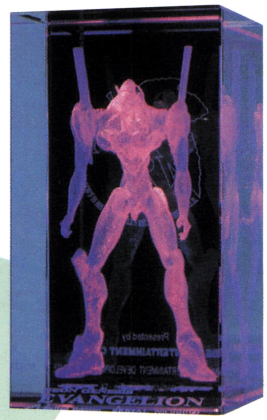
©Leaf TI1998



フィギュア

©1998 3D Realms Entertainment.
Published and distributed by GT Interactive Software Corp.

その他
キャラクターグッズ



©GAINAX/Project Eva・テレビ東京
発売・販売元:（株）ビームエンタテイメント

エイブルは今、これらの商品を物販で扱う『トレきゃらプラザ』の提案により貴店と他店の差別化を図ります。

お問い合わせは弊社販売部 新規事業推進課　担当:金子・篠原まで

インターネットホームページ ―**http://www.able-corp.com**―

ABLE CORP. LTD.
株式会社エイブルコーポレーション
ABLE CORPORATION, LTD.
〒171-0014　東京都豊島区池袋4-8-3
TEL 03（3988）2061（代）FAX 03（3986）5180

エイブルからのキャラクターアイテム続々登場

TO HEART ラバーキーホルダー

To Heart



トゥハートキャラがプライズ機の景品になりました。

全8種類のキーホルダーにホログラムカードが入っています。（ブリスターパック）
オリジナルイラストから原型をおこしたラバー製キーホルダーです。

OP価格未定 8種 90個入り

8月上旬発売予定

クィーンエメラルダスがポスターで登場

好評発売中

クイーンエメラルダス
QUEEN EMERALDAS

「銀河鉄道999」や「キャプテンハーロック」など数々の名作を生み出した松本零士の代表作のひとつ「クイーンエメラルダス」をポスターにしました。





OP価格¥32,000（5種 200枚）

※写真は実際の製品と多少異なる場合があります。また、告知内容は改良の為予告なく変更されることがあります。

※これらの商品は業務用景品の為、通信販売や小売販売は行っておりません。

株式会社エイブルコーポレーション
ABLE CORPORATION, LTD.
〒171-0014 東京都豊島区池袋4-8-3
TEL 03(3988)2061(代) FAX 03(3986)5180



To Heart

©Leaf

RUBBER KEYHOLDER
with an extra trading card

[商品仕様]　全８種　OP 価格：¥30,000　入数：90 個

To Heart キャラがクレーンゲーム機の景品になりました。
全８種のキーホルダーには全９種の特製ホログラムトレーディングカードが
１パックにつき１枚ついています。
オリジナルイラストから原型をおこしたラバー製キーホルダーです。

※トレーディングカードは９種類のうち１枚がランダムに入っています。
※商品の仕様は一部変更になる場合があります。
※写真・イラストと商品とは多少異なる場合があります。

発売元：株式会社ティーアイ
〒271-0092
千葉県松戸市松戸 1286-2
ユーカリシティーハイツ 502
TEL 076-249-3222

この商品のお問合せ先：
IMA CORPORATION
販売総代理店：(有)イマコーポレーション
〒111-0041
東京都台東区元浅草 3-3-5
リーラ仲御徒町
TEL 03-5806-2031　担当：緒方



バージョンアップ情報
プレート
カード工房
ORICA
使い方いろいろ！
ゴルフバックに！
携帯電話に！
清水
ペットに！
バックに！
キーフォルダー
など
使い方！いろいろ！
ちっちゃくってカワイイ！
オリジナルプレートをみんなで作ろう！
取扱注意！
YUKIHIKO SAKURAYA
近日発売！
スケルトンプレートも有ります。
MONSTER PARADISE
JITARO KUROKI
縦も横も自由に作れます。
文字入力も自由にレイアウト。
写真は撮影の有・無が選べます。
CHIKAKO MUKAI
Picnic Time
I.M.S CO.,LTD

あそんでシール
スゥーニィービィー
バージョンアップキット新発売!!

MAKE SOFTWARE

(※本キットで、オプションキット付Ver.1もVer.2に改造可能)



©Make Software

Ver.1 → Ver.2
バージョン1を簡単大改造!



バージョンアップキットで追加される機能

- ●半透明フレームが撮影できる「ステンドグラス モード」
- ●10枚の各シールの大きさと絵を別々のものにできる「10マルチ機能」
- ●搭載フレーム数は合計1,000!(Ver.1の2倍、日替わり)
- ●32～160分割のシール印刷「ちびシール モード」
- ●アルバイト等の履歴書にピッタリサイズ「証明写真 モード」
- ●お店独自のフレームがお店自身で簡単に製作できる「オリジナルフレーム登録機能」
- ●「オリジナルフレーム」の登録可能数は120枚
- ●「オリジナルフレーム」それぞれの人気度が調査できる機能を追加
- ●新開発、2倍密度(当社Ver.1比)の高性能高画質オートカメラ付属(下記Bタイプ・Cタイプのみ)

高インカムにつながる強力のアップキット3タイプ

A タイプキット
ソフトウェア バージョンアップキットのみ

主な内容
- ●スゥーニィービィーVer.1がソフトウェア的にVer.2になります。(使用できる機能は、Ver.2と同等になります。)
- ●Ver.2カーテン(ピンク色)付属
- ●Ver.2タペストリー付属
- ●Ver.2用操作パネルシート付属
- ●Ver.2用筐体ステッカー付属
- ●「オリジナルフレーム」製作キット付属

B タイプキット
Aタイプキット+高性能高画質オートカメラ

主な内容
- ●Aタイプキット+新開発カメラのセット
- ※新開発、2倍密度(当社Ver.1比)の高性能高画質オートカメラ
- ●カメラ取り付けキット付属

C タイプキット
高性能高画質オートカメラのみ

主な内容
- ●新開発、2倍密度(当社Ver.1比)の高性能高画質オートカメラ
- ●カメラ取り付けキット付属

注)このカメラはバージョンアップキット用に新開発されたものです。Ver.2の筐体には取付けできません。

※筐体デザイン、筐体色、仕様などは予告なく変更することがあります。

各種実用新案取得済 16マルチ・10マルチ、手描きフレーム、フォトフレーム、ちびシール、半透明フレーム、色シール、本体のみで制作できるオリジナルフレーム機能など。

開発/発売元
株式会社 メイクソフトウェア
〒530-0041 大阪市北区天神橋3丁目2番10号 ルート南森町ビル
TEL.06-354-6422(代) FAX.06-354-6416
アフターサービス/TEL.06-354-4551 FAX.06-354-6532

総販売元
メディア商事株式会社
〒578-0911 東大阪市中新開2丁目13番地35号
TEL.0729-64-0717(代) FAX.0729-64-2059

究極のシール機「スウーニィービィー」の
開発スタッフが贈る話題の新製品。

ハラハラ、ドキドキ、ワクワク、の

楽しい「うそ発見マシ〜ン」

この夏、いよいよ登場!!



このゲーム機は女子校生やカップルがターゲットです。
シール機のとなりに並べてください。



■本体寸法
H1850×W1,049×D765mm
（電飾取付け時:H2150mm）
※筐体デザイン、筐体色、仕様などは予告なく変更することがあります。

●実用新案出願中●



うそ発見マシ〜ン

うそつきマンボ

TM

近日発売予定

MAKE SOFTWARE

開発/発売元 株式会社 メイクソフトウェア
〒530-0041 大阪市北区天神橋3丁目2番10号 ルート南森町ビル
TEL.06-354-6422(代) FAX.06-354-6416
アフターサービス/TEL.06-354-4551 FAX.06-354-6532

USOTSUKI USOTSUKU USOTSUKE woo… mambo

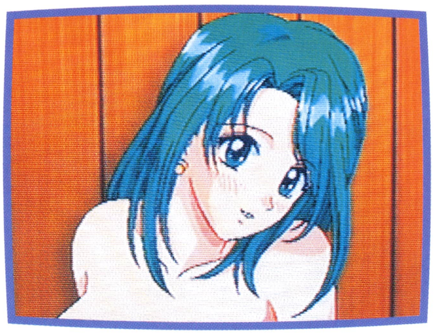
めちゃ燃えアドベンチャー第2弾

麻雀 学園祭2™

高インカム麻雀
学園祭の続編！
予約受付中！



※画面は開発中のものです。



めちゃ燃え写真が31枚から64枚に！



新キャラ2人を追加した豪華麻雀！



ついに学園祭の当日！

■開発元／発売元■
株式会社 メイクソフトウェア
〒530-0041 大阪市北区天神橋3丁目2番10号 ルート南森町ビル TEL.06-354-6422（代）

■販売元■
メディア商事株式会社
〒578-0911 東大阪市中新開2丁目13番35号 TEL.0729-64-0717 FAX.0729-64-2059

メディアが強力に　お客様をサポート！
今月の MEDIA お買得商品





※新製品情報サービス・デリバリーアフターサービスも万全を期しております。
※ロケーション運営に関することなら何でもお気軽に御相談ください。

メディア商事株式会社

〒578-0911 東大阪市中新開2丁目13番35号
TEL.0729-64-0717 FAX.0729-64-2059
サービスセンター 〒578-0903 東大阪市今米1丁目3番27号
TEL.0729-64-9999 FAX.0729-64-2072
ホームページアドレス http://village.infoweb.ne.jp/~medialtd/index.html

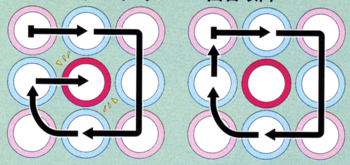
サポート！今月のお買い得商品

150パイカプセル対応

パラダイスライン™
Paradise Line

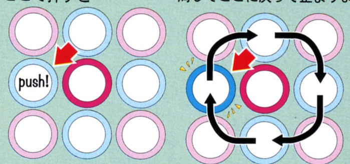


1



硬貨が投入されるとゲームスタート。まず初めに、自動的に中央の景品のところに光が止まります。続いて、「1回目」が点灯し、中央の景品のまわりを回るようにランプが移動しはじめます。

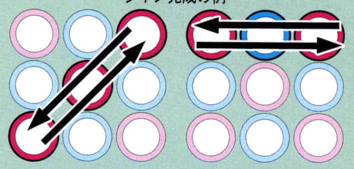
2



ストップボタンを押して欲しい景品を狙いつつラインを作っていきます。ボタンを押すと減速して行き、ボタンを押した瞬間の景品にセレクトが確定します。1回目、2回目があり、これでラインができればライン完成で権利獲得。ラインが完成しなくてもリーチがかかればコンティニューできます。

コンティニューで**営業効率アップ**

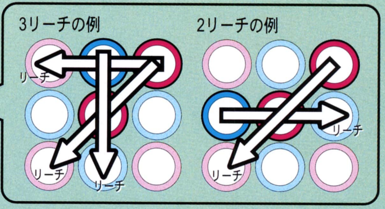
3



次に、完成したライン上のどの景品を取るかを決めます。図のように、ライン上をランプが往復して点灯しますので、好きな景品を狙ってストップボタンを押し、ランプを止めます。止まったところの景品が払い出され、ゲーム終了となります。

確率が調整できます





★改良のため仕様・デザインを予告無しに変更することがあります。　★仕様：幅850×奥行825×高さ1800 重量120Kg 消費電力190w ■実用新案登録済 ■商標登録出願中・意匠登録済　企画・製造 株式会社 スタンス

ビンゴ倶楽部2™



プレイヤーは3種類の景品の中から好きなものをねらうことができます。

景品新価格に対応！

景品補充はキャスター付きの前面ドアを開けて簡単に行えます。

150パイカプセル対応プライズマシン

あの「ビンゴ倶楽部」がさらに機能を高めて再登場！

★ビンゴ倶楽部からの改良点★

- ★前回好評のコンティニュー機能を3回にしました（1プレイ 100 100 100 100 思想）。
- ★景品のストック数が、3つの棚に対してA:7個、B:8個、C:12個の合計27個に増えました。
- ★豪華ボディで本体のアピール度アップ。
- ★景品払出率（当たりの確率）は、1倍から2000分の1まで設定が可能です。詳しくはお問い合わせ下さい。

仕様　幅850×奥行き825×高さ1,800mm　重量 120kg　消費電力 190W
■実用新案登録済　■商標登録済・意匠登録済
●改良の為仕様・デザインを予告なしに変更することがあります。
企画・製造 株式会社 スタンス

MEDIA メディアが強力にお客様を

「私、デビューしちゃいま～す!!」

アイドルメーカー

松竹芸能

ただいま、人気急上昇！

オーディションに登録できる今話題のシール プリント機。

新聞各紙にも掲載された話題のゲーム機。女子中高生やヤングママの間ではすでに話題です！

1回500円のシールプリントでオーディションにも登録できちゃう！
（インターネット管理費+シール印紙200円）

インターネット回線を通じて、松竹芸能のタレントオーディションに登録できる新しいタイプのシールプリント機。

オーディションシステム

- **プリント撮影** — 歌手・俳優・キッズ・タレント／お笑いなどの中から希望職種を選択。写真撮影をしてオーディションに挑戦!
- **インターネットで登録** — データはインターネット回線を通じて松竹芸能のコンピュータに転送されてオーディションに登録。
- **一次選考** — 松竹芸能が写真と自己PRで一次選考を行い電話で住所を確認の上、合格通知と二次選考の案内を郵送。
- **二次選考＜面接＞** — 松竹芸能のプロデューサー・マネージャーによる直接面接を実施。
- **最終審査＜実技＞** — 松竹芸能・アイノクスレコード等による実技、パフォーマンス等の最終審査。
- **芸能界デビュー** — 最優秀者は松竹芸能に所属し、芸能界デビューへの道へ。歌手志望者はアイノクスレコードよりCDデビュー!

＜使用する回線について＞
アイドルメーカー「私、デビューしちゃいま～す!!」は
インターネット回線を使用して、データを自動的にオーディションに登録します。
ISDN回線とPHS回線の2種類があります。



「私、デビューしちゃいま～す!!」の主な仕様

	オーディション	シール作成
本体仕様	幅680mm×奥行750mm×高さ1,950mm 重量約150kg／AC100V／消費電力300W	
フレームデザイン数	フレーム数、108パターン。 フレーム／ソフトの変更はISDN回線でのデータ通信または、フロッピーDISKで書き換え。	
シール色彩	カラー、モノクロ、セピア	
プリント時間	約45秒	
撮影とり直し可能回数	2回	
シール枚数	9枚（URL、ID、パスワード併記）	15枚
プレイ料金	500円	300円
みる倶楽部プレイ料金	シールプリントアウト300円	

（みる倶楽部は別の場所で撮ったプリントをIDナンバーで取り出せる機能です。）
●商品改良の為、仕様等は予告なく変更する場合がありますので予めご了承ください。

※仕様やデザインについては変更する場合がございます。
監修／松竹芸能株式会社　協賛／アイノクスレコード株式会社

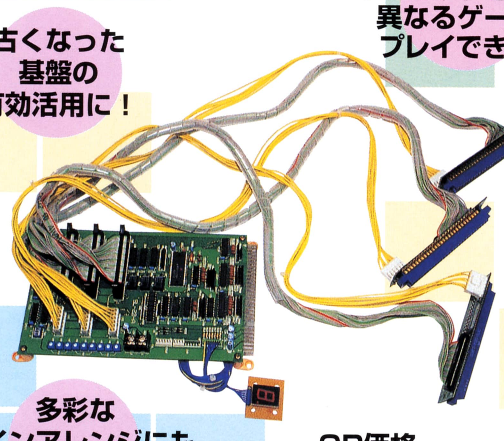
メディア商事株式会社
〒578-0911 東大阪市中新開2丁目13番35号
TEL.0729-64-0717 FAX.0729-64-2059
サービスセンター 〒578-0903 東大阪市今米1丁目3番27号
TEL.0729-64-9999 FAX.0729-64-2072
ホームページアドレス http://village.infoweb.or.jp/~medialtd/index.html

サポート！今月のお買い得商品

NEW 最大3枚までのゲーム基盤が使える！

スリーチェンジャーサブ

発売中



古くなった基盤の有効活用に！

同ハーネスにクレジットを貯め、異なるゲームがプレイできる!!

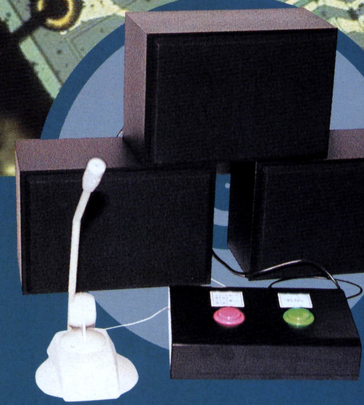
多彩なコインアレンジにも対応！

OP価格 **58,000円**

アンプ内蔵型の音声録音・再生ボード

メディボイス20

最大20秒間の音声をICに記録！



★1. IC記録で繰り返し録音、再生による音色の劣化がなく、録音内容が半永久的に保存。

★2. 音源専用チップを採用しているので音質が良く、スピーカーを接続するだけで音の再生が可能。

★3. 録音は本体付属のマイクにて行い、外部入力にも対応。

最大出力：最大5.9W(4Ω)
電源電圧：12V
電源電流：0.5A
録音時間：最大20秒
マイク付属、ライン入力端子付
OP価格19,800円

ガチャダマコレクション

BANPRESTO

スキル性のあるルーレットゲームの確率変動マシン登場!!

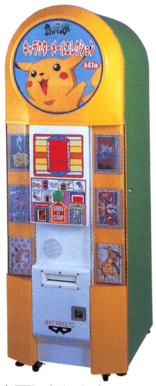


W520×D550×H1,350mm
(ハンドル部含まず)
※ハンドル部含む場合D:600mm
※商品改良のため、仕様等は予告なく変更することがありますのでご了承下さい。

CHARA MAIL キャラクターメールコレクション™

BANPRESTO

コレクション性、実用性の高いポストカードが払出される確率変動マシン、ついに登場!!



W500×D500×H1,550mm
© Nintendo·CREATURES·GAMEFREAK·TV TOKYO·SHO-PRO·JR KIKAKU
※開発中のため、デザインは変更になります。

CONVENICATCHER mini™ コンビニキャッチャー・ミニ

BANPRESTO

「コンビニキャッチャー」にハーフサイズの「ミニ」登場。



W860×D1,000×H1,920mm

ジャラ

昔懐かしいジャラがゲームになって帰ってきた！



W790×D920×H1,810mm
株式会社タカラ／

ハローキティ スポーツシリーズ

(クレーン)

©'76,'97SANRIO CO.,LTD.



3種 72個 OP価格 **¥26,000**

ハローキティ ハロー・ライフシリーズ

(クレーン)

©'76,'97SANRIO CO.,LTD.



10種 100個 OP価格 **¥30,000**

ハローキティ ピンク・キティセット

(クレーン)

©'76,'97SANRIO CO.,LTD.



5種 60個 OP価格 **¥28,000**

※新製品情報サービス・デリバリーアフターサービスも万全を期しております。
※ロケーション運営に関することなら何でもお気軽に御相談ください。

メディア商事株式会社

〒578-0911 東大阪市中新開2丁目13番35号
TEL.0729-64-0717 FAX.0729-64-2059
サービスセンター 〒578-0903 東大阪市今米1丁目3番27号
TEL.0729-64-9999 FAX.0729-64-2072
ホームページアドレス http://village.infoweb.ne.jp/~medialtd/index.html

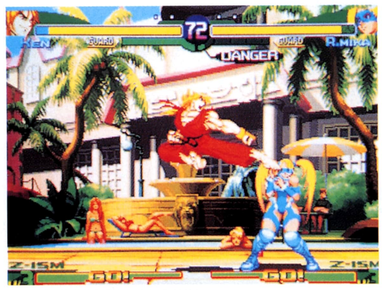
MEDIA メディアが強力にお客様を

ロケテスト好評商品のラインナップ

ストリートファイターZERO3

ストリートファイターZERO シリーズ最新作、ついに誕生!! 新システム「ISMセレクト」を採用!!

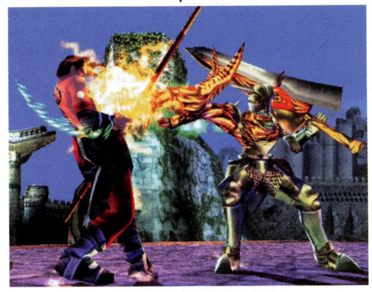




SOUL CALIBUR™

ソウルキャリバー

3D武器格闘 ポリゴンゲーム!



 ※画面は開発中のものです。

HYPER BISHI BASHI CHAMP™

ハイパービシバシチャンプ

好評のチャンプシリーズ第4弾! ミニゲームは25種類! 2台まで通信可能!







W824×D1,195×H1,861mm

ALMIGHTY HUMAN PROJECT テクノドライブ™ 技之運転

人類全能化シリーズ第2弾! 運転技術を測定&強化せよ!



W880×D1,018×H2,060mm

SWEET LAND III namco

スウィートランドIII 大胆な景品レイアウトが可能!



W1,400×D1,400×H1,290mm

MUSCLE RANKING 筋肉番付 ストラックアウト STRUCK OUT!™

人気TV番組「筋肉番付」でお馴染みの『ストラックアウト』がアーケードに!





W1,700×D4,850×H2,300mm

THE HEAT IS BACK!

DAYTONA™ USA 2 BATTLE ON THE EDGE

デイトナUSA2



TWIN



DX

TWIN W1,632×D1,700×H2,225mm
DX W1,330×D2,760×H2,320mm

GOLDEN REGION

ゴールデンリージョン ™

スロットとモニターによって2段階の遊びを取り入れたニュータイプのシングルメダル機!

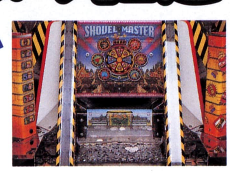




W600×D666×H1,840mm

SHOVEL MASTER ぶちまけ権造

メダルゲーム市場は、まだまだおもしろい。





マスプッシャーマシン(大型メダル落としマシン)
3人用W2,150×D1,800×H960mm
6人用W2,150×D1,800×H1,800mm

話』はぜったいある!!!

ズ！この夏さらに大フィーバー!!

プレイボックス パチンコ



ペイアウトタイプ
パチンコゲーム機
1枚毎にメダル払出可
クレジット5ケタ。
何連チャンにも対応
臨場感最高

SIZE W625×D555×H1,585 (mm)

プレイボックスパチスロ

人気機種多数



新方式 メダル変動払い出し 特許出願

パチンコホール同様のゲーム性・収益率を実現!!

パチスロは本来のゲーム性が命です。

- フルオートベット&オートスタート、ストップ機能
- クレジット表示4ケタ～9999

操作性・プレイスピードUP

SIZE W625×D555×H1,585 (mm)

万券両替機
スーパーチェンジャー

従来製品の **半額**

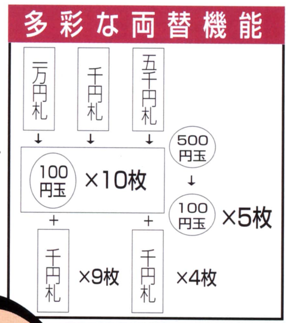
この価格
高 性 能
高 品 質
満 足 度
100%



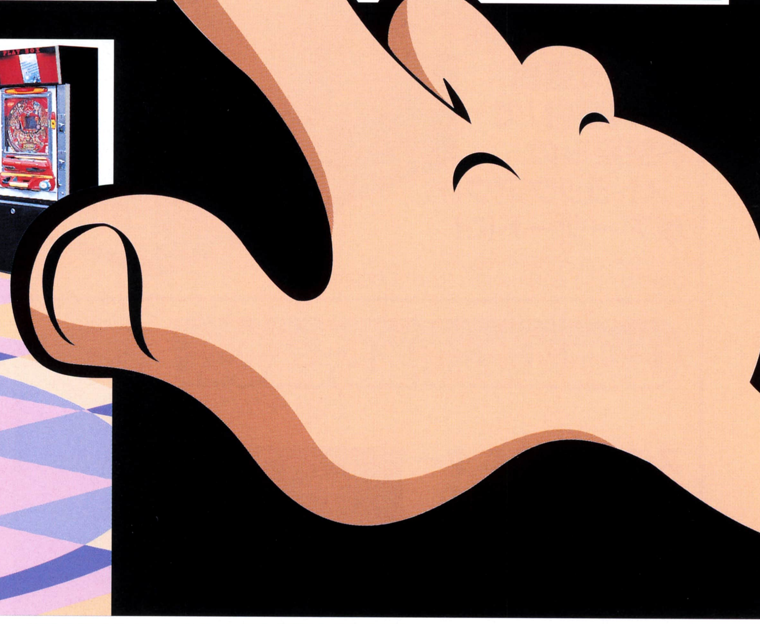
SIZE W415×D343×H1520(mm)

多彩な両替機能

- トラブル自己診断機能
- データ集計管理機能
etc.







お店にぴったりの『儲け

各地で人気大爆発パチスロシリー

パチスロ スーパースター

子供にも大人気 パチスロキャラクター





特徴

- ○オートゲームボタン併設
- ○クレジット4ケタ表示
- ○サービスゲーム付き

誰でも簡単・操作

- ○クラス最小コンパクトサイズ
- ○4キャスター付き

省スペース・機動性抜群

特徴

パチスロ人気機種 ＋ メダル変動払出 特許出願

ゲーム性 収益性 **抜群**

- ○各種メダルと100円の2WAY
- ○寸法　W515・D455・H1.565（mm）
- ○重量　50〜70kg
- ○消費電力　110W

プレイボックス フロンティア エース



ビデオメダルの決定版

8L・麻雀

花札・ポーカー

長期稼動

安定した売上

SIZE W625×D555×H1,585（mm）

厳選したパチスロ超人気機種。**メダル変動払い出し**で使えば、さらに長期稼働　間違いなし

パチスロ人気機種最強ラインナップ

プレイボックスパチスロシリーズ
パチスロスーパースター

クランキーコンドル



技術介入度の高い
ゲーム性豊かなマシン
1年以上人気NO.1。

タコスロ



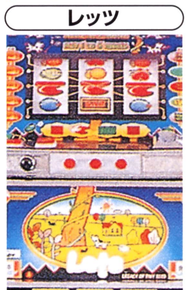
元祖、喰えるパチスロ。
マニア垂涎の超人気機種。

ゲッターマウス



ECJの大ヒット機
初心者にやさしい
上級者においしい。

レッツ



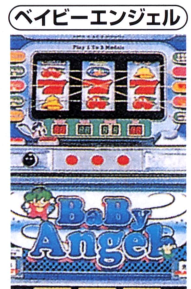
メーシーにはずれなし。
Rハズシの効果抜群
現役人気機種。

そんなKABAな



絵柄の番号の合計で
リーチ目がわかる
初心者も大興奮。

ベイビーエンジェル



連チャン性強力
代役絵柄で豊富な
リーチ目 長期人気機種。

ニューパルサー



パチスロ界最大の
ヒット機、
人気度No,1実績No,1

この他 人気機種多数 とり揃えております。

ゲームセンターでしかできないゲームはきっと、ある **メダルを極める!!**

必ず儲かる パチスロ **メダル変動払い出し!!**

超人気機種を厳選、飽きさせません。

少額投資で
短期に償却。
必ず利益のでる
太陽自動機の
メダル機シリーズ。
もちろん
長期稼動。


©1998 Nakanihon,Inc. Nagoya Japan/jas Co,.Ltd.
BILLIARD ACADEMY
REAL BREAK™
リアルな手ごたえ・・・
SCORE 0000000 NEXT
TIME 000
一瞬のミスも許されない、
熱い!真剣バトル!!
■Nakanihon, Inc.■
NAKANIHON 中日本プロジェクト株式会社
製品の仕様は予告なく変更することがございます。


技術介入 プライズゲーム
新登場!!
ナインポケット™
遊び方
1. BINGOを狙って手元の銀ボールを上部のカラーボール(9個)めがけて打ち上げます。
2. はじき飛ばされたカラーボールが前面のポケット番号を通過します。
3. ラインをそろえて、BINGO!! 景品をGet!
NINE POCKETS
ロケーションに
新しい"息吹き"を注ぐ
メカプライズマシン
ペイアウト調整機構付き
© ALBA 1998
※製品の仕様、デザインは一部を予告なく変更する場合があります。
仕様
外形寸法 W750×D890×H1,800mm
重量 約150kg
消費電力 210W(最大)
電圧 AC100V(50/60Hz)
景品 100φ、120φ 混在可
ナインポケット専用景品
(カプセルイン100φ、120φ)
同時発売中!!
株式会社日本システム
〒180-0002 東京都武蔵野市吉祥寺東町1-2-3
TEL0422(21)3210
FAX0422(21)3483



武蔵巌流記
MUSASHI GANRYUKI TM
スクロール
アクションゲーム
小次郎との新たな戦いが
くり広げられる！
FLIP SHOT
フリップ ショット
TM
面クリアー型
アクションゲーム
このスマッシュを
受けてみろ！！
CAPTAIN
TOMADAY
TM
爽快
シューティング
NEO GEO
NEO·GEO で続々登場！
NEOGEOはSNKの商標です。
闘いの封印を解く
復讐の影・・・
ネオ・ジオ　対戦格闘ゲーム
ブレイカーズ・リベンジ
BREAKERS REVENGE
TM
VISCO
株式会社 ビスコ
〒171-0043 東京都豊島区要町 3-12-12 大宏ビル2F
TEL. 03-3554-0121　FAX. 03-3554-0150

ブラゴ社ミニカー 1/43ニューアソート

強力外車投入にやる気の一端を見た

またも爆走騒動か？

11種72個入　OP価格21,600円で発売される
ブラゴ社ミニカー1/43ニューアソート



ミニカー界にとどめの一撃？

ここ数カ月の新製品ラッシュで、我々を驚かせ続けている日本オート玩具株式会社（本社・宇都宮市）が、またもやってくれた。

先月はブラゴ社ミニカー24分の1モデルのアソートの発表であったが、今月は、従来の商品のリニューアルだ。しかしそのモデルたるやただ事ではない雰囲気がプンプンだ。

これまでもマニア垂涎のモデルが次々と投入されている日本オート玩具のブラゴシリーズ、チョロQシリーズだが、今回も破壊力満点だ。

当編集部が入手したサンプルには、またも自動車好きにはたまらないマシンがぎっしり詰まっている。

フェラーリF50、550マラネロや、アルファロメオ156等のイタリア車。シボレーコルベット、フォード・エスコートなどアメ車も入っている。

が、当編集部イチ押しなのが、なんといってもダッジ・バイパーだ（切り込み写真）。流れるようなそのフォルムは、スーパーカー世代のみならず、幅広いファン層のハートをがっちりつかむだろう。（史）

噂の鉄拳 1、2、3

7月発売予定



※製品にはキーホルダーが付きます。　© NAMCO LTD.

鉄拳かっこいいキーホルダー
9種180個入 OP価格 30,000円

三島平八(鉄拳)、三島一八(鉄拳2)、風間準(鉄拳2)、デビルカズヤ(鉄拳2)、ミシェール・チャン(鉄拳2)、風間仁(鉄拳3)、リン・シャオユウ(鉄拳3)、ニーナ・ウィリアムズ(鉄拳3)、吉光(鉄拳3)

超カッコいいキーホルダーに、もうメロメロ

歴代鉄拳シリーズからベストキャラクターをチョイスしてアソート！

『これがキーホルダーの未来形だ！』

これまでゲームキャラクターのキーホルダーといえば、二等身デフォルメされたものが、そのほとんどを占めていた。しかしこの夏の新製品「鉄拳かっこいいキーホルダー」は、ひと味もふた味も違う。

まず約7センチにも及ぶその全長は、「かっこいい」のネーミングに恥じない。そして各キャラクターの造形は、これまでのキーホルダーシリーズにも増して、その精度をあげている。まさに景品用キーホルダーの次世代機といったところか。

はたしてリアル路線はこれからのキーホルダーの本流となり得るだろうか。(葉)

定番は変わりなし

日本オート玩具株式会社(本社・宇都宮)は右面の新製品発表と同時に、従来通りの商品の販売も続けてゆくことを発表した。

ブラゴ社ミニカー1/24アソート(上)
ブラゴ社ミニカー1/87キーホルダー(下)



48個入　OP価格38,400円



8種96個入　OP価格38,400円

明日のプライズギフトをクリエイトする

NAT

日本オート玩具株式会社

東京営業所
〒146-0095 大田区多摩川1-22-24　ハイム久江1F
TEL.03-3750-7151　FAX.03-3750-7152

※バンプレスト製品/セガ製品も取りそろえておりますので、お問い合わせください。
※商品改良のため、仕様などは予告なく変更することがありますのでご了承ください。
※カタログをご希望のお客様は、お気軽に当社までご請求ください。

おもしろ消しゴムセット



いろいろとりまぜ、その数なんと600個！

600個入　OP価格20,000円

かわいいステーショナリーがセットになった！

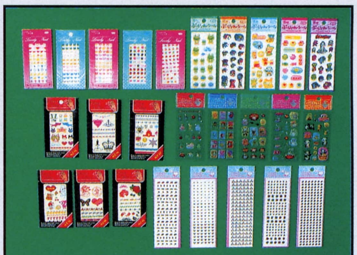


ステーショナリーDXアソート

202個入 OP価格24,000円



かわいい文具がいっぱい詰まったアソートです。



NEWシールDXセット

26種300枚入　OP価格22,800円

お子さまからお年寄りまで、あらゆるお客さまにお喜びいただけます。

SUPER TARGET

スーパーターゲット

サッカーシミュレーターの金字塔!
9枚のパネルをパーフェクトに
クリアすると豪華な、
認定証（カード）がもらえる。

ただ蹴るだけのゲームに飽きた方々へ
お届けします。





好評発売中



仕様及び外観は、予告なく
変更される場合があります。

外形寸法：W1200 X D1960 X H1920
重　　量：180ＫＧ 消費電力：280W

FLEX
企画開発、製造元
株式会社フレックス

TOWA
株式会社トーワジャパン

〒164-0012 東京都中野区本町3－31－11 シルクビル5・6F
TEL 03-5351-9755 FAX 03-5351-9752・9753

LEONARDO DICAPRIO



POSTER PARADISE

7月下旬
発売予定

世界を駆けぬける、ディカプリオフィーバー。
女の子はみんなレオに夢中！

レオナルド・ディカプリオ、23才。
世界中の人々が涙した世紀の大ヒット作「タイタニック」に続いて、早くも今夏には「仮面の男」が公開予定。もう誰も彼の人気を止められない！

特大ポスター2種・B2ポスター6種・ディスプレイポスター2種　企画・発売元／SHIN INTERNATIONAL & Co.

TOWA
株式会社トーワジャパン
〒164-0012 東京都中野区本町3-31-11 シルクビル5・6F
TEL 03-5351-9755 FAX 03-5351-9752・9753

※商品の仕様は、改良のため予告なく変更する場合がございます。予めご了承下さい。
価格表示のない景品は@¥500未満です。

世界初です!!
全身が写せるシールプリント機の登場!!

ストリートSスナップ

シールサイズが選べる

フレームによって1分割か8分割までいろいろえらべます。

ワイドフレーム　スリムフレーム　アップフレーム



雑誌に投稿できる

ゲームで名前（ニックネームも可）年齢、連絡先のデータを入力するだけで有名雑誌に投稿できます。

プチセブン　ジュノン



各都市（全国31都市）のタウン情報誌（ミニコミ誌）

お店に行列を作るならこの1台!!



仕様

サイズ	本体のみ　(W) 700×(D) 700×(H) 1,800mm カーテン取付時　(W) 1,200×(D) 1,800×(H) 2,000mm 重量 167kg(本体のみ)　消費電力 165W 最大375W
カメラ	140万画像デジタルCCDカメラ 富士写真フィルム製
プリンター	TA方式デジタルプリンター 富士写真 フィルム製
オペレーション	タッチパネル
シール仕様	ノンブルカットタイプ 画面分割:ワイドフレーム（全身）1・4・6・8分割 スリムフレーム（全身）2・4・8分割 アップフレーム（半身）4・6・8分割
色調	カラー、モノクロ、セピア
落書き機能	色、太さ選択可能（時間設定あり）

雑誌掲載のしくみ → ★ストリートスナップのために新たに事務局が開設されます。
★この事務局が中心となって、イベントやプロモーションを推進します。

ストリートスナップ → 撮影データ投稿 → 情報処理センター → データ整理 → 事務局 → 選別 → 雑誌社 → 編集 → 掲載

※撮影データは個人データと共に暗号化され専用記憶装置（PDディスク）に記録します。

HOW TO PLAY



撮影開始!自動で3回撮ります

セピアカラーや白黒もできるよ!

日立ソフト／トーワジャパン

TOWA 株式会社トーワジャパン

〒164-0012　東京都中野区本町3−31−11　シルクビル5・6F
TEL 03-5351-9755 FAX 03-5351-9752・9753

TOWA 株式会社トーワジャパン
〒164-0012 東京都中野区本町3−31−11 シルクビル5・6F
TEL 03-5351-9755 FAX 03-5351-9752・9753

お取引様各位

景品に関するお願い

最近当社の景品が一般市販されているという事例が一部で確認されております。このような行為は、景品が持っている『他では手に入れる事が出来ない』事による価値観と、それを取り扱って頂くアミューズメント施設の魅力を損ねるものであり、アミューズメント施設に関わる皆様の利益を損なう事にもなりかねないものです。

バンプレストの景品はアミューズメント機用景品として製造・販売されているものであり、それ以外の目的で使用・販売する行為は販売店及び流通関係者の方にご迷惑をおかけする事になりかねません。

この事を業界内外の方にご理解いただく為、今後当社は以下のような対応を実施してまいります。

◎カートンマークの一部に一般市販品ではない事を表記します。
◎カートンの中に一般市販品ではない事を記載した文章を入れます。
◎一般情報誌に注意を促す広告を出します。
◎カタログやチラシ、注文書等に注意文を印刷します。

皆様のご理解ご協力を賜りますよう、お願い申し上げます。

株式会社バンプレスト

コンビニキャッチャー発売3周年記念キャンペーン

バンプレストはコンビニキャッチャー発売3周年を記念して販促キット付コンビニキャッチャーを発売します。

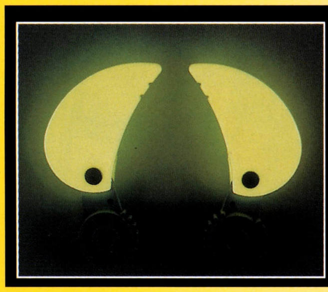
限定台数 販促キット付 コンビニキャッチャー& コンビニキャッチャーミニ 発売

販促キット3点プレゼント

- 今までとは違うコンビニキャッチャーを演出できます。
- ブラックライトでツメとピン先が光ります。



1 ブラックライト 3本



2 畜光ツメ
(コンビニ2セット・ミニ1セット)



3 畜光ピン先樹脂
(コンビニ1台分・ミニ1台分)



市販の暗幕・畜光・蛍光グッズで更なる演出が可能となります。

※左の商品は装飾を施したものです

販促キットは通常発売はしておりませんので、紛失・破損した際の予備部品はご用意しておりませんので、あらかじめご了承下さい。

7月中旬初回出荷予定

詳しくは、販売代理店までお問い合わせ下さい。

台数に限りがありますので、お早めにお問い合わせ下さい。

※代理店によっては、販促キットをご用意できない場合もございますので、予めご確認下さいますようお願いします。

●バンプレスト商品のことなら全ておまかせ!! 主要代理店リスト

株式会社バンウェーブ	03-3847-5300 担当/横野	株式会社エイブルコーポレーション	03-3988-2061 担当/篠原
株式会社ハピネット	03-3847-6732 担当/谷本	株式会社ユウビス本社	06-787-1881 担当/石橋
株式会社マキシム北海道	011-875-8844 担当/島田	株式会社アップル	03-3488-4331 担当/遠藤

発売元 株式会社 バンプレスト プライズ事業部 営業部 千葉県松戸市松戸1230-1 〒271-0092 ピアザ松戸 PHONE: 047-367-7131 ダイヤルイン

愛ディアYOUモア
BANPRESTO

ポケットモンスター POCKET MONSTERS

ますます絶好調

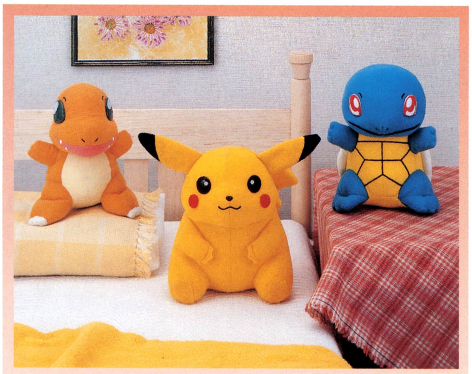
7月18日 「ミュウツーの逆襲」「ピカチュウのなつやすみ」劇場版公開!

TVアニメ放映再開!!



ポケモンファン待望の**TVアニメが4月16日から再開**されました。また、この夏には**劇場版**が公開。ゲームもピカチュウバージョンの**ポケットモンスター黄色の発売**や、ニンテンドウ64用の**ポケモンスタジアム**など続々登場。夏にむけて、ますます熱くなるポケットモンスターから目が離せません!!

7月登場予定のバンプレストのポケモンアイテム



人気のポケモン3匹がビッグサイズのぬいぐるみになって登場

クレーンゲーム機用景品

ポケットモンスタービッグサイズ ピカチュウ&ヒトカゲ&ゼニガメ

●全3種 ●入数/70



前回大好評の親子で着れるポケモンのTシャツ第2弾登場

クレーンゲーム機用景品

ポケットモンスターTシャツ Part2

●全6種 ●入数/81



ついにシリーズ第5弾!!
大人気のソフトキーホルダー

コンビニキャッチャー用景品

ポケットモンスター ソフトキーホルダー5

●全10種 ●入数/240

※商品改良のため、仕様等は予告なく変更することがありますのでご了承ください。

内容充実!! 7月のクレーンアイテム



タツノコメカ リモコンカー3
●全3種 ●入数／61



PINGU タフタぬいぐるみ
●全3種 ●入数／70



ウルトラマン ソフビフィギュア
●全4種 ●入数／70



横山光輝ロボ フィギュアコレクション
●全5種 ●入数／80



クレヨンしんちゃん エアクッション&人形
●全6種 ●入数／80



星獣戦隊ギンガマン
●全5種 ●入数／85



鉄腕アトム タンブラー
●全4種 ●入数／100



テレビアニメ「世界名作劇場」タオル地ぬいぐるみ
●全4種 ●入数／80



東宝大怪獣 骨組工作キット
●全4種 ●入数／80



PINKA
●全2種 ●入数／75



ポパイ 折りたたみ傘
●全5種 ●入数／61



デビルマン パブミラー
●全5種 ●入数／70

夏季商戦の決定版！ 7月も絶好調!! コンビニキャッチャー



スーパーロボット大戦 熱血コレクション1&2
●全15種 ●入数／160



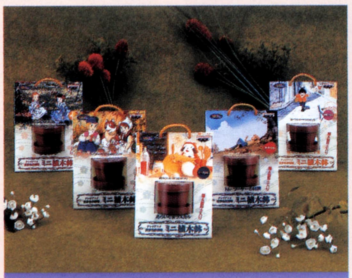
科学忍者隊ガッチャマン フィギュアキーホルダー
●全7種 ●入数／160



ロッテガム デジタルウォッチ
●全3種 ●入数／70



センチメンタルジャーニー スクールリング
●全12種 ●入数／120



テレビアニメ「世界名作劇場」ミニうえきばち
●全5種 ●入数／120



ポパイ ベンダブルキーホルダー
●全5種 ●入数／120

愛ディアYOUモア

BANPRESTO

バンプレストは、
バンダイグループの一社です。

今月発売予定

CHARA MAIL

キャラクターメールコレクション

●POINT 1

確率変動

ゲーム開始時のコイン投入枚数により、景品払い出し率が変化します。

変動ペイアウト率

・最大投入コイン枚数¥200の場合（払い出し率は標準設定の場合）
¥100 42%
¥200 MAX

・最大投入コイン枚数¥300の場合（払い出し率は標準設定の場合）
¥100 26%
¥200 63%
¥300 MAX

・最大投入コイン枚数¥500の場合（払い出し率は標準設定の場合）
¥100 16%
¥300 58%
¥500 MAX

●POINT 2

コレクション性抜群

多種・多彩なデザインで、ポストカードがコレクション。

●POINT 3

実用性のある景品

ポストカードとして使用できます。（1パック3枚入り）

●POINT 4

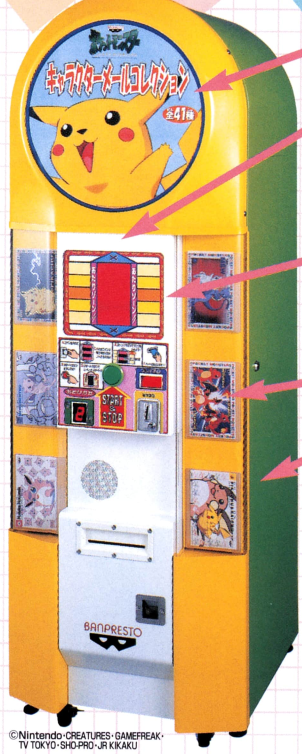
2つのターゲット

キッズ向、ヤングアダルト向、2つのターゲットに合わせて景品開発を行っていきます。

遊び方

ルーレット中央で光っているあたりポイントとルーレットがそろえば景品が払い出されます。あたりポイントは、ゲーム開始時のコイン投入枚数によって増えていきます。

■仕様：W500mm D500mm H1550mm ■重量：約80kg ■消費電力：約50W



©Nintendo・CREATURES・GAMEFREAK・TV TOKYO・SHO-PRO・JR KIKAKU

特長1 人目を引き付け、各キャラクターによってアイキャッチ交換が出来ます。（景品カートンに在中しています）

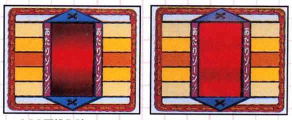
特長2 使用する景品の設定価格にあわせて料金シートを簡単に交換できます。



◀300円設定の場合

500円設定の場合 ▶

特長3 コイン投入枚数により、ランプの数が変化し、多く投入するほど当たりやすくなります。

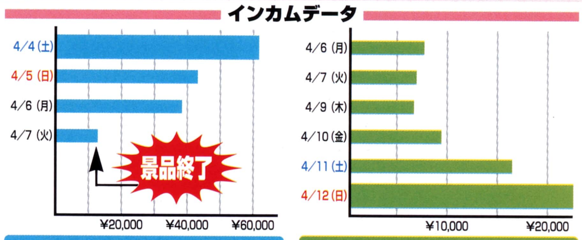


▲100円投入時　▲300円投入時

特長4 実物を飾り、アイキャッチ効果抜群。

特長5 コンパクトな設定で省スペース。

インカムデータ



センチメンタルコレクション（都内AC店）　ポケットモンスター（千葉SC店）

今月発売予定 for SC

●キャラクターメールコレクション用景品

ポケットモンスター Part1

■全41種
■300円設定
■入数300パック
1パック・3枚入り
・往復ハガキ1枚と
シール1シート入り



今月発売予定 for AC

●キャラクターメールコレクション用景品

センチメンタルコレクション

■全54種
■300円設定
■入数300パック
1パック・3枚入り



9月発売予定 for SC

●キャラクターメールコレクション用景品

ポケットモンスター Part2

■全40種
■300円設定
■入数300パック
1パック・3枚入り
・飛び出し1枚入り



9月発売予定 for AC

●キャラクターメールコレクション用景品

カードキャプターさくら

■種類数未定
■300円設定
■入数300パック(予)
1パック・3枚入り



※開発中のため、デザイン等は変更になります。

※商品改良のため、仕様等は予告なく変更することがありますのでご了承下さい。

ガチャダマコレクション

コイン投入枚数でアタリの確率が変化！
スキル性のあるルーレットゲームの確率変動マシン！



■仕様：W520mm D550mm(ハンドル部含まず) H1350mm (ハンドル部含む場合D600mm)
■重量：約75kg（予測）
■消費電力：約60±20W
■専用カプセル：85φ・90φの当社専用カプセルをご使用ください。

今月発売予定 ポケットモンスター

●ガチャダマコレクション用景品

ポケコット

全7種
■300円設定 ■入数120個
90φモンスターボールタイプカプセル
90φマスターボールタイプカプセル



8月発売予定 ポケットモンスター

●ガチャダマコレクション用景品

だきつきポケモンPart2

全8種 ■300円設定 ■入数120個
90φモンスターボールタイプカプセル
90φマスターボールタイプカプセル
90φスーパーボールタイプカプセル



※他、2種アソートされます。



CHARA COLLE キャラクターコレクション

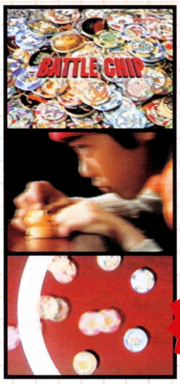
業界に旋風を巻き起こす驚異の確率変動マシン！



■仕様：W500mm D590mm（コンパネ部含）H1350mm
■重量：約75kg
■消費電力：52W

●キャラクターコレクション用景品

9月発売予定 ポケモンバトルチップ Part3 ポケットモンスター



TVCM好評放映中！

for SC
■300円設定
■入数150BOX
■BOX高40mm

ノーマルチップシート全64種
シルバーチップシート全4種
ゴールドチップシート全4種
ポケットファイル全1種
ポケットシートホルダー全4種
トゲピーシューター全1種

セット内容



基本セット 100BOX
チップシート 1枚
ポケットシート 1枚

アタリセット 40BOX
チップシート 1枚
ポケットシート 1枚
ポケットシートホルダー

大アタリセット 10BOX
チップシート 1枚
シューター 1個





ポケモンをかたどったかわいいシューターでチップを打ち出します。

※開発中のため、実際の商品は写真とは異なります。

今月発売予定 ポケモンバトルチップ Part2

ノーマルチップシート全60種
金チップシート全4種
銀チップシート全4種
ポケットシートファイル全4種
バトルシューター全1種（ミュウ）



●キャラクターコレクション用景品

8月発売予定 ポケモンねんどマスター

for SC
モンスターボールタイプ全5種
キャラクターレリーフタイプ全5種
■500円設定 ■入数150BOX
■BOX高40mm



※商品には小麦粘土が入っています。
※1～2日で彩色できるようになります。

●キャラクターコレクション用景品

9月発売予定 悠久幻想曲 & 悠久幻想曲 2nd Album コレクション



for AC
フィギュア全4種
コレクションカード全60種
マスコット全20種
ミニクロス全6種
■500円設定
■入数150BOX
■BOX高30mm

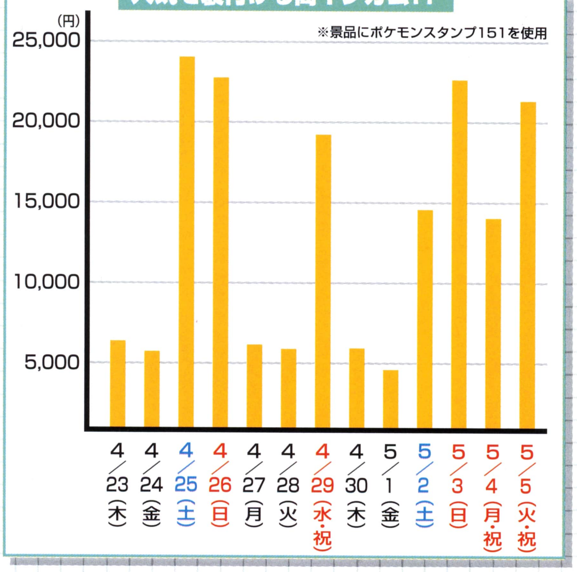
●キャラクターコレクション及び専用景品　主要代理店リスト

株式会社バンウェーブ	03-3847-5300	担当／漆畑（うるしばた）
株式会社ハピネット東京	03-3847-6732	担当／谷本
株式会社マキシム北海道	011-875-8844	担当／島田
株式会社ユウビス	06-787-1881	担当／小林
株式会社エイブルコーポレーション	03-3988-2061	担当／大工原
株式会社アップル	03-3488-4331	担当／遠藤
株式会社バンジハンエース	03-3847-1095	担当／杉下

発売元 株式会社バンプレスト AM事業部 千葉県松戸市松戸1230-1 ピアザ松戸 〒271-0092 PHONE: 047-367-7148 ダイヤルイン

今月遂に登場！ たまのりピカチュウ

人気を裏付ける高インカム!!

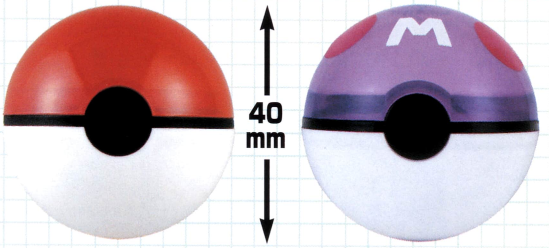


筐体の上のビッグなピカチュウはどこに置いても目立つこと間違いなし！



© Nintendo・CREATURES・GAMEFREAK・TV TOKYO・SHO-PRO・JR KIKAKU

モンスターボールタイプカプセルを使用します。
マスターボールタイプカプセルもアソートされます。



遊び方

コインを投入すると、ゲームがスタートし、ボタンを押して光っているモンスターにモンスターボールを当てると1ポイントになります。
時間内に20ポイント獲得できれば景品が払い出されます。

■仕様：W670mm D620mm H1650mm
■重量：約60kg ■消費電力：約40W　※当社40φカプセル専用。

●たまのりピカチュウ用景品

今月発売 ポケモンメタルキーホルダー ■全7種 ■入数250個

ポケットモンスター POCKET MONSTERS





キャラクターのしっぽなどがゆらゆら揺れます。



～内見会風景～

© Nintendo・CREATURES・GAMEFREAK・TV TOKYO・SHO-PRO・JR KIKAKU

※商品改良のため、仕様等は予告なく変更することがありますのでご了承下さい。



■仕様：W700mm D500mm H1745mm
■重量：約85kg
■消費電力：170W

8月発売予定

●ガチャ王用景品

東映ヒーローシリーズ

小さいのにこのクオリティ!!

懐かしのヒーローが今よみがえる！



©石森プロ・東映



■全5種　■入数150個

9月発売予定

●ぶんぐっず用景品

ポケットモンスター Part7

© Nintendo・CREATURES・GAMEFREAK・TV TOKYO・SHO-PRO・JR KIKAKU

◆ノート◆

■全6種
■入数240冊





ぶんぐっず

ポケモン文具景品続々登場！

■仕様：W470mm D450mm H1350mm　■重量：約45kg　■消費電力：30W

© Nintendo・CREATURES・GAMEFREAK・TV TOKYO・SHO-PRO・JR KIKAKU

◆ケシゴム◆

■ノーマル6種+キラ6種
■入数400個

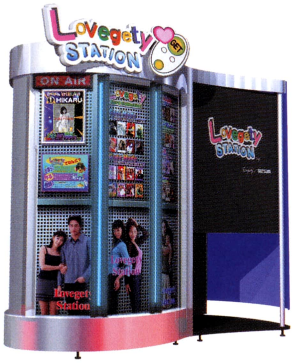


◆エンピツ◆

■全6種+1種　■入数720本

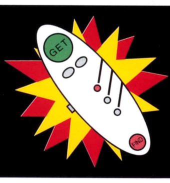


Airfolk / TATSUMI

みんなに集まれ!!

Lovegety STATION

☆ナビゲーションキャラクターの声には若者に人気の有名ＤＪ天宮志龍氏を起用！☆



明るい男女のコミュニケーションスポット
LovegetyStation 今夏衝撃デビュー！

お問い合わせは　総発売元　株式会社エアフォルク

本　社　〒659 - 0014 芦屋市翠ヶ丘町１３番２号 - a
ＴＥＬ：0797 - 34 - 4113　ＦＡＸ：0797 - 38 - 7342

東京支店　〒150 - 0002 東京都渋谷区渋谷1-1-6 セントラル246 9F
ＴＥＬ：03 - 5468 - 6624　ＦＡＸ：03 - 5468 - 6694

メディア事業部　〒530 - 0014 大阪市北区鶴野町4-11 1401号
ＴＥＬ：06 - 292 - 0725　ＦＡＸ：06 - 292 - 0727

特販事業部　〒547 - 0014 大阪市平野区平野北1-10-31 SCCビル903
ＴＥＬ：06 - 795 - 2730　ＦＡＸ：06 - 795 - 2830

大阪営業所　〒564 - 0062 大阪府吹田市垂水町3丁目25-20 アルバート江坂1F
ＴＥＬ：06 - 384 - 9993　ＦＡＸ：06 - 384 - 9992

福岡営業所　〒812 - 0013 福岡市博多区博多駅東３丁目5-16 神山ビル402
ＴＥＬ：092 - 432 - 1856　ＦＡＸ：092 - 432 - 1857

Lovegety掲示板　http://www.interland.co.jp

開発製造元　辰巳電子工業株式会社

本　社　〒634 - 0008 奈良県橿原市十市町１４番地
ＴＥＬ：0744 - 23 - 4911　ＦＡＸ：0744 - 25 - 1191
http://www02.so-net.or.jp/~tatsumi/game/index.htm


URBAN news
アーバンニュース
即戦力ズラリ勢揃い!
★アーバンは、オペレーターのニーズにリアルタイムでお応えします。
HYPER BISHI BASHI CHAMP
ハイパービシバシチャンプ
今度は通信!
ビシバシ
やろうぜ!
W824×D1,195×H1,861mm
©1998 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.
SWEET LAND III
namco
スウィート ランドIII
プライズの
名機、再び。
W1,400×D1,400×H1,290mm
©NAMCO LTD.
パラダイスライン
Paradise Line
新感覚!
ハズして
からが熱い!
W850×D825×H1,800mm
重量120kg 消費電力 190W
■実用新登録済
■商標登録出願中・意匠登録済
※改良のため仕様・デザインを予告無しに変更することがあります。
(株)スタンス
LAND MAKER
ランドメーカー
PUSH START BUTTON
2P 1603020
©TAITO CORP.
STREET FIGHTER ZERO 3
ストリートファイター ZERO3
©CAPCOM CO.,LTD 1998 ALL RIGHTS RESERVED.
SPACE BOMBER
スペースボンバー
©1998 PSIKYO
オセロしようよ
©SUCCESS 1998/Licenced by ツクダオリジナル
HOLE UP
ホールアップ
幾多の難関が
プレイ欲を
刺激!
W640×D500×1,600mm
©1998 JALECO Ltd.
CHARA MAIL
キャラクターメールコレクション
BANPRESTO
キャラクター
パワー爆発!!
W500×D500×H1,550mm
© Nintendo ·CREATURES·GAMEFREAK·TV TOKYO·SHO-PRO·JR KIKAKU
※開発中のため、デザインは変更になります。
PRO HUNTER FX
プロハンターエフエックス
ロケの定番!
盤面ラインナップ豊富!
盤面交換可能
・CRバトルヒーローV
・CR乙姫リメイクバージョン
・CRプレジデント5FXバージョン
・CRF・デーモン
W670×D625×H1,820mmAC24V
150W 外部電源使用
写真のモデルは
CRモンスターハウス
(株)東プロ
BANPRESTO
ポケットモンスタービックサイズ
ピカチュウ&ヒトカゲ&ゼニガメ(仮)
70個 OP価格¥30,000
© Nintendo ·CREATURES·GAMEFREAK·TV TOKYO·SHO-PRO·JR KIKAKU (株)バンプレスト
BANPRESTO
科学忍者隊ガッチャマン
フィギュアキーホルダー
160個入 OP価格¥30,000
©タツノコプロ
(株)バンプレスト
ドラえもん景品各種
(株)ジャレコ
ジャンピングホルダー
LED
スタンプ
各100個入 OP価格¥30,000
©藤子プロ・小学館・テレビ朝日
ライフギア
(株)ブルーム
90個入 OP価格¥30,000
株式会社 アーバン
〒171-0021 東京都豊島区西池袋3-22-15 大林ビル4F
TEL03(3590)4151 FAX03(3590)0374

INTER GEO

場所を選ばない　リピート性に優れた

コンパクトサイズと単純明快ゲームは長期稼働が当然になります。

ゲーム＋自販機の大興奮

［吐夢BOXシリーズ］

DG-2　DG-2　DG-3　ART.B/50-D



第2弾近日発売

サッカー
バスケット
カーレース
ドライブ
ピンボール
全5種類

DG-2/DG-3
サイズ共に
H53×W42
×D62cm

FIAM ELETTRONICA

イタリアの
色彩豊かな
ベンダーマシン
ラテンの国から
Buongiorno（ボンジョルノ）♥

予約受付中



ART.B/50-D
サイズ
H140×W51
×D51cm

Quick $ilver

アメリカ・ベンダーマシンの大御所、
クイックシルバー社の自慢のラインナップ。

店舗を演出するバラエティマシーン
［吐夢（トム）BOXシリーズ］第1弾!!

1コインで1～10コまでの景品が取得可能



クラッシックジュークボックス

サイズ:750W×1.450H×400D

50-60年代のロックミュージックを
バックにタイミング良く
ボタンを押して景品をゲット!!



クイックショットバスケットボール

サイズ:600W×1.570H×800D

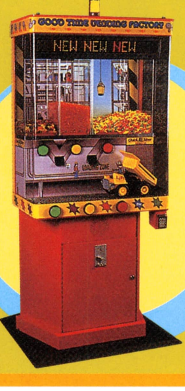
楽しい音楽・ローブ照明が
バスケットゲームを盛り立てる
シュートをいっぱい決めて
たくさん景品をゲット!!



ベンディングファクトリー（シングルタイプ）

サイズ:800W×1.750H×660D

笛の音とともにトラックが
ショーを始めます。
アイキャッチ抜群の1台。



ベンディングファクトリー（マルチタイプ）

サイズ:800W×1.750H×660D

3種類の景品の中から
ほしいものを選択、
後はトラックがデリバリー。

大興奮の第2弾

マッスルマスターII

絶賛発売中

Mini Print ズーム



等身大はもちろん、ズームだからこそ出来るOK

多人数でも、

どんなポーズでも

撮影できる

●分割切り替え（1,2,4,16分割）

かわいいボディの実力派!

専用台も発売中!!

◆外形寸法　H 585×W 395×D 420（mm）
◆重量　28kg
※本製品は改良の為、仕様及びデザインを予告なしに変更する場合がございます。ご了承下さい。

英語バージョン
中国語バージョン
有ります。





究極のマージャンゲーム

ジャンキーの血が騒ぐ!!

魔法のランプ（基板販売）
OP価格¥98.000

インタージオ・オリジナル景品がコストダウンして再発売!!



コストDOWN 1 エステシルバーリング
純銀製

コストDOWN 2 ステキな香りのペンギン
三つの香り芳香剤入り 7cm

コストDOWN 3 くっつき海水魚くん
7cm〜11cm

価格は掲載できないほどのビックリ価格!!お電話にてお問合わせください!!

株式会社 インタージオ
INTER GEO CORPORATION.
〒564-0053　大阪府吹田市江の木町20番23号
TEL 06-338-3182　FAX 06-338-3176
20-23,ENOKI-CHO,SUITA-SHI OSAKA,564-0053,JAPAN.
http://www.inter-geo.com/　e-mail:info@inter-geo.com

振込先：大和銀行　江坂支店
口座番号：普通8705751
（株）インタージオ

リオキャラクターの商品群!



●ひっくり返すと変身するタフタ製ぬいぐるみ

サンリオくるっぱタフタ…………………………OP価格¥30,000

70個入/4種/約15cm



●風鈴でもドアに付けてもOK!とってもキレイな音でなります。

サンリオ風鈴…………………………………………OP価格¥30,000

80個入/3種/パッケージ9×9×4cm



●評判の日本製陶器製品。プレートが人気です。

ハローキティマグ&フェイスプレート……………OP価格¥32,000

80個入/4種/プレートパッケージ17×18cm



●人気のパールカラーにかわいい刺繍でデザインされました。

ハローキティパールポーチ…………………………OP価格¥30,000

70個入/5種/約18cm



●ファンシーで人気のツインベルタイプ。

サンリオお目覚めアラーム…OP価格¥36,000

80個入/5種/パッケージサイズ 10×15×5cm



●鍵付き貯金箱。小物入れにもなる。

サンリオキャッシュボックス…OP価格¥30,000

75個入/3種/10×12×8cm



●ポケットティシュから宝石小物までいろいろ使えるコスメアソート

ハローキティファンシーコスメ…OP価格¥30,000

100個入/10種

ご注文は……西日本TEL. 06-324-7690 FAX.06-324-7649

大阪営業所/〒533-0033 大阪市東淀川区東中島1-21-2

常に安定した人気を誇るサン



セット明細
ハローキティ……………25
リトルツインスター………10
エンジェルキティ…………25
ポムポムプリン……………10

UFO
プッシャー

●写真立てにもなる目覚まし時計。

サンリオブック型目覚まし時計…OP価格¥32,000

70個入/4種/パッケージサイズ20×12×10cm

大好評!

アソート明細
ハローキティ……80個
ポムポムプリン…20個



コンビニ

●キーホルダータイプとチェーンタイプで登場。

サンリオ光るキーホルダー…OP価格¥30,000

100個入/4種



キティ、バツマルのアソートの割合は
ハローキティ…77
バツマル…8

●夏こそ定番です。

サンリオシースルーポーチ……………………………OP価格¥30,000

85個入/10種/2 カラー/10～15cm



セット明細
ハローキティ…60
他……………各10

UFO

●ミニリュックになったかわいいぬいぐるみ。

サンリオハンディリュック……OP価格¥30,000

100個入/5種/10cm



●この可愛さは取らずにいられない。人気ナンバーワン。

ハローキティピコピコハンマー

OP価格¥30000

80個入/6種/約20cm



UFO プッシャー ポスター付 パッケージ入り

セット明細
ハローキティ…50
他……………各20

●人気のキャラクターが電動マッサージになって登場。

サンリオ電動マッサージ………………OP価格¥30,000

90個入/3種/パッケージサイズ6×12cm



セット明細
ハローキティ…72
バツマル………8

●ミニ二段ランチボックスとバスケットのアソート

サンリオランチバスケット

OP価格¥30000

80個入/6種/パッケージサイズ17×9×12cm

AMUSE®
東日本TEL. 03-3802-8041 FAX.03-3802-8058
株式会社アミューズ 本社／〒116-0014 東京都荒川区東日暮里5-51-12 田中ビル4F

！涼しげなグッズで満喫しよう。



●モーターでベルを鳴らす本格的目覚まし時計。

天才バカボンリンリン目覚まし　OP価格¥30,000

38個入/4種/パッケージ15×18×10cm



●キャラクターを押すとランプが付くおなじみの商品

天才バカボンルームランプ　OP価格¥30,000

60個入/4種/パッケージ10×12×10cm



●シースルータイプでパッケージ入り

天才バカボンジャンボソファー　OP価格¥32,000

48個入/4種/パッケージ20×24×9cm



●アナログ時計付きぬいぐるみ

天才バカボン時計なのだるま　OP価格¥30,000

65個入/4種/高さ約15～25cm





●マイカーに付けて楽しいメッセージ

天才バカボンメッセージボード　OP価格¥30,000

90個入/6種/高さ約16cm

●日本の夏には、バカボンの風鈴が良くあいます。

天才バカボン風鈴……………………………………OP価格¥30,000

75個入/5種/10×10×10cm



●バカボンキャラクターが勢ぞろい。

天才バカボンキーホルダー

OP価格¥24,000 200個入/8種/高さ6.5cm



●こんなにかわいい天才バカボンができました。

てるてるバカボンキーホルダー

OP価格¥24,000 160個入/8種/高さ6.5cm



●カギがキーホルダーになりました

天才バカボンガチャキー

OP価格¥24,000 150個入/5種/ボールチェーン/高さ6cm

ご注文は……西日本TEL. 06-324-7690　FAX.06-324-7649

大阪営業所／〒533-0033　大阪市東淀川区東中島1-21-2

AMUSE®
東日本TEL. 03-3802-8041　FAX.03-3802-8058
株式会社アミューズ　本社／〒116-0014 東京都荒川区東日暮里5-51-12　田中ビル4F

新商品が続々登場！



●三角プレートのメッセージが新鮮なカーグッズ。
トム&ジェリーメッセージボード……………………OP価格¥30,000
80個入/5種/高さ18～20cm



●ぬいぐるみがタオルハンガーで登場（実際の商品の生地はナイレックス素材になります。）
トム&ジェリータオルハンガー ……………………OP価格¥32,000
70個入／5種／18～20cm（ヒモ付き）

人気のトム&ジェリー よりすぐりの逸品



●流行のスケルトンタイプクロック
トム&ジェリースタンドクロック OP価格¥32,000
80個入／4種／14×14×6cm



●ナチュラル素材のウッドシリーズ。実用度200％
ウッディバスフィールド OP価格¥30,000
85個入／6種パッケージサイズ 時計20×10cm、ルアーボックス、ミニラック20×2cm



●アウトドアシーズン到来。時計、ポーチ、キーケースと充実のラインナップ
バスフィールドポーチ OP価格¥32,000
80個入／8種／時計、キーケース12×12×3cm



●人気スーパーカーと話題のRVをアソートしました
スーパーカージェネシス Part2 OP価格¥35,000
72個入／15種／パッケージサイズ 6個入りブリスター



●小物が入る便利なキーホルダー
ドラえもんどこでもボックスKH…OP価格¥30,000
160個入／8種／約7cm



●人気映画エイリアン4の恐怖感を見事に再現…
エイリアンKH…OP価格¥28,000
200個入／6種／高さ6.5cm



●孤独のヒーローがKHになって帰ってきた
タイガーマスクKH……………OP価格¥28,000
160個入／4種／約8cm

ご注文は……西日本TEL. 06-324-7690 FAX.06-324-7649
大阪営業所／〒533-0033 大阪市東淀川区東中島1-21-2

©キヨノサチコ／偕成社／スタジオぴえろ



●絵本で人気のノンタンが登場。テーマは音楽会です。

ノンタンといっしょぬいぐるみ……………………OP価格¥30,000

80個入/6種/サイズ約18cm



●カラフルなツインベルタイプ目覚まし時計。ライト付です

ノンタンツインベルクロック………OP価格¥30,000

80個入/4種/パッケージサイズ11×13×6cm



●オフィスにご家庭にあったらいいなドラえもん

ドラえもん缶ホルダー…………………OP価格¥30,000

80個入/3種/パッケージサイズ17×9×12cm

エイリアンを含め人気

Spark GLASSES

100% UV PROTECTION URUTRA VIORET



●流行のタイプだけを厳選しデザインされています。UV カット

スパークサングラス……………………………………………OP価格¥30,000

80個入/10種/パッケージサイズ5×5×16cm（ひも付き）



●ライト付きと貯金箱のアソート

エイリアンバンク…………………………………………………OP価格¥32,000

72個入/9種/パッケージサイズ11×11×12cm/ライト付き貯金箱…12個

AMUSE®
東日本TEL. 03-3802-8041 FAX.03-3802-8058
株式会社アミューズ　本社／〒116-0014 東京都荒川区東日暮里5-51-12 田中ビル4F

おすすめ品コーナー

感謝の心を込めて日頃お世話になっている皆様へ…



●ぬいぐるみタイプマスコットキーホルダー
天才バカボンマスコットぬいぐるみ
OP価格¥20,000
120個入/5種/高さ10cm



●帽子とTシャツは、アウトドアの必需品。
天才バカボンTシャツ&キャップ
OP価格¥20,000
84個入/6種/13×12cm



●小さく取って大きくふくらむ
天才バカボン空ビクッション
OP価格¥20,000
80個入/5種 サイズ/フェイスタイプ約50cm
うなぎ犬約70cm



JホースパドックKH **OP価格¥12,000**
120個入/5種/約5.5cm



Jホースリアルタイプ **OP価格¥18,000**
62個入/10種/約20cm



乗馬倶楽部 **OP価格¥15,000**
70個入/4種/25cm



クリアケースシーライフ **OP価格¥15,000**
100個入/10種/約10×8cm



スポーツクーラー **OP価格¥15,000**
80個入/9種/約20×25cm



ダストバッグ **OP価格¥15,000**
100個入/3種/23cm

ご注文は……西日本TEL. 06-324-7690 FAX.06-324-7649
大阪営業所／〒533-0033 大阪市東淀川区東中島1-21-2

遂にあのマイストが、新バージョンになって登場



●妖精のウーピーがぴかぴか光る。
ウーピーフラッシュキーホルダー…OP価格¥30,000
100個入/2種/4.5cm



1/24 DIE CAST METAL

●
マイストスーパーカー Ver.3……………………………………OP価格¥36,000
48個入/6種/化粧箱入り、パッケージサイズ11×22×10cm



●妖精のウーピーがかわいいカップ&ソーサーで登場です。
ウーピーカップ&ソーサー……………………OP価格¥30,000
75個入/3種/パッケージサイズ12×12×8cm

ぬいぐるみ新登場

©CLS/S.YAI



●見ているだけで、ほのぼのしてしまいます
ウーピーズぬいぐるみ…………………………………………OP価格¥30,000
80個入/6種/約20cm



ポケットカーB……………………………OP価格¥22,000
144個入/18種/約8cm



ポケットカーC……………………………OP価格¥25,000
144個入/18種/約8cm



●浮力がスイッチのタイプと手動スイッチのタイプの2タイプのアソート。
ジェットボート……………………………………………OP価格¥32,000
75個入/12種/パッケージサイズ7.5×9.5×24cm

AMUSE®
東日本TEL. 03-3802-8041 FAX.03-3802-8058
株式会社アミューズ 本社／〒116-0014 東京都荒川区東日暮里5-51-12 田中ビル4F

SUMMER SUMMER SUMMER

クラシカルランタンライト

2色 60個入 OP¥26,000／箱サイズ:16×9.5×9.5cm



思わず部屋に置きたくなる･･･

インテリアに最適!!



夏の必需品!!

アンティーク卓上扇風機

60個入 OP¥44,000

箱サイズ:12.2×16×20.5cm

スーパーアンテナ

9色 45個入 OP¥36,000

感度抜群!



2段に折り曲がり
ポケットに入る!!

とってもカワイイ!!



マウスウォッチK/H

2種各10色 100個入 OP¥56,000

キーホルダーシリーズ



風鈴K/H

4種 100個入 OP¥25,000



ブラックバスK/Hアソート

3種 100個入 OP¥24,000



夜光ミニコイルフラワー

5色 100個入 OP¥24,000

本社:〒593-8312 大阪府堺市草部119番3号
TEL.0722-72-5933 FAX.0722-72-5934

※価格表記のない商品はOP価格@¥800以下です。

NAVIS INDUSTRY CO.,LTD.

ナビスオリジナルタッグは品質保証と
信頼の安心マークです。自信を持ってお勧めします。

SUMMER SUMMER SUMMER SUMMER SUMMER

集客効果抜群！
今月のイチ押し!!



オーソDOGS

高さ…18〜24cm
長さ…21〜30cm

ダックスフンド、ボクサー、テリア、
チワワ、ドーベルマン他
12種類のワンちゃん大集合!!

タオルシリーズ

夏のオススメ品！
かわいいタオルシリーズ!!

女の子に
大人気!!

レノマタオルPartⅦ

4種 100枚入 ¥30,000
サイズ:34×34cm
©RENOMA



さわやかに
夏を乗りきろう！



ヒロミチナカノタオルPartⅥ

4種 100枚入 ¥28,000／サイズ:34×34cm
©HIROMICHI NAKANO



コッキー&ウォッキー
COQUI & WOQUI

5種 80個入 OP¥30,000
サイズ:大…約25〜30cm
:小…約20cm
©EVERLAND

なごやかムード
満点でしょ!!



TANIGAWA

フラッシュボール

SHOKEN FLASH★BALL

好評発売中

パチンコ&
ビンゴ&スロット
「光る・揃う・回る」
の快感。



特別OP価格
40万円

W550×D700×H1780mm
昭和技研工業（有）

ホットホット
カーニバル

HOT HOT CARNIVAL

7月上旬発売

コンパクトな売上王登場!!

景品の選択 → あそび方 → リールの目押し → ルーレットの目押し

三拍子そろった
プライズマシン

◆操作は単純1ボタン
◆高インカム!!
ロケテスト好調
◆種類（景品）に応じた
16段階の完全
PAYOUT率設定が可能



H1,710×W550×D570mm
重量 66Kg
消費電力 90W(AC100V/50Hz/60Hz)
※仕様及びデザインは予告なく変更することがあります。

ALMIGHTY HUMAN PROJECT

テクノドライブ

技之運転　テクノドライブ





人類全能化シリーズ第2弾！
運転技術を測定&強化せよ！

W880×D1,018×
H2,060mm
©NAMCO LTD.

NEW DRAGON FEVER M

ニュードラゴン
フィーバーM

伝説の“ドラゴンフィーバー”が
装いも新たに帰ってきた！



メダル払い出し最高90枚
W645×D450×H1,620mm　重量50kg
AC100V/65W　昭和技研工業（有）

冒険宝島

ぼう　けん　たから　じま

好評発売中

◆ひと目でわかるゲームルール
1ボタンの単純操作
◆アイキャッチ効果抜群
◆景品率16段階コントロール



W725×H1,800×D595mm
重量98Kg　消費電力160W
（AC100V/50Hz/60Hz）
景品サイズ/φ100・φ75カプセル混合可　昭和技研工業（有）

TGM 株式会社 タニガワ
埼玉県越谷市神明町3-410-2
TEL0489(76)3211 FAX0489(75)9745


TANIGAWA
目方でドンピシャ TM
一体、オモリは何グラム？
ニューコンセプト
プライズマシン。
W890×D1,080×H1,900mm
©NAMCO LTD.
SWEET LAND III namco
スウィートランドIII
大胆な景品
レイアウトが
可能！
W1,400×D1,400
×H1,290mm
©NAMCO LTD.
DAYTONA USA 2 BATTLE ON THE EDGE
デイトナUSA2
TWIN
THE HEAT IS BACK!
DX W1,330×D2,760×H2,320mm/
TWIN W1,632×D1,700×H2,225mm
©SEGA1994,1998
シールでちょ！ SEAL DE CHO TM
『写してちょ！』が
そのまま
ミニシールになった！
W660×D800×H2,040mm
(カーテン付きD1,400mm)
©TAITO CORP.
たまのりピカチュウ
ビッグなピカチュウで
注目度ナンバー1
W670×D620×H1,650mm
© Nintendo · CREATURES ·
GAMEFREAK · TV TOKYO ·
SHO-PRO · JR KIKAKU
※40φカプセル専用。
※商品改良のため、仕様等は予告なく
変更することが
ありますので
ご了承下さい。
BANPRESTO
UFO CATCHER 800 TM
UFO
キャッチャー
800
往年の
名作プライズ機
UFOキャッチャーに
新作登場！
W1,680×D860×
H1,980(mm)
©SEGA 1998
TANIGAWA
キッズカーニバル
"盤面3タイプ"
H1,300×W450×D450mm
重量43kg AC100V/50Hz/60Hz
昭和技研工業(有)
筋肉番付 STRUCK OUT!
人気TV番組「筋肉番付」
でお馴染みの
『ストラックアウト』
がアーケードに！
W1,700×D4,850
×H2,300mm
©TBS
©1998 KONAMI ALL
RIGHTS RESERVED.
フィッシングマスター
シングルメダル
シリーズ第5弾。
W500×570×1,420mm
©CAPCOM CO.,LTD.
1998 ALL RIGHTS RESERVED.
TACO HARRY TM
タコハリー
タコのアタマを
ハリセンで叩く。
単純明快
たたきものゲーム。
W700×D800
×H1,800mm
©1998 KATO
おさるのもんきちのヤシの実キャッチでござる
南国ムードで
ヤシの実キャッチ。
W900×D900×H1800mm
© KOKORO CO.,LTD.
© '92,'98 SANRIO CO.,LTD
APPROVAL NO.S904135
HYPER BISHI BASHI CHAMP TM
ハイパービシバシ
チャンプ
好評のチャンプ
シリーズ第4弾！
W824×D1,195×H1,861mm
©1998 KONAMI ALL
RIGHTS RESERVED.
TIME CRISIS II TM
タイムクライシス2
通信機能搭載
ガンシューティングゲーム。
W1,500×D1,510×H2,090mm
©NAMCO LTD.
ツイスター
盤面交換で安定した
人気を獲得。
昭和技研工業(有)
W680×D540×H1800mm
TGM 株式会社 タニガワ
埼玉県越谷市神明町3-410-2
TEL0489(76)3211 FAX0489(75)9745

NEW
いよいよデビュー!注目のプライズマシン!

ジャラ

株式会社タカラ

パッと目をひくデザイン! ひと目でわかるゲーム内容!

ゴール目指して時間内にボールをたくさん運ぼう!



- ★"ボールを穴に落とす"という単純明快なゲーム内容!
- ★お子様から大人までがターゲット!
- ★プレイ時間と規定点は8段階で調節可能!
- ★100∅〜150∅カプセル対応マシン!(混在も可能)
- ★カラフルな外観はアイキャッチ効果抜群!

遊び方

1. コインを入れます。
2. スタートボタンを押すと、天井からボールが落ちてきます。
3. スティックレバーで4枚のパネルの角度を調整しながら、次々と落ちてくるボールを穴に通していきます。
4. ボールが穴を通過するごとに加点されます。
5. 規定点に達すれば景品が払い出されます。

【仕様】
●本体寸法:W790×D920×H1,800(mm)
●重　　量:130Kg
●使用電源:外部電源 AC100V 50/60Hz ▽61-15240号
●消費電力:180W
●使用景品:カプセルタイプ(100∅〜150∅)

OP価格:¥598,000

NEW
新登場! 本格バスフィッシングゲーム機!

バスマスターズチャレンジ

THE BASS MASTERS CHALLENGE

体感ロッドで大物GET!?
ホンモノのファイトを実感できる!!

プレイ方法

1. コインを入れる。
2. ロッドの操作でポイント(釣り場)とルアーを選択。
3. キャスティングボタンを押しながらキャスティング。
4. リーリング中、"ブルッ"ときたらフッキング!
5. フッキング後、画面のテンションゲージを見ながらファイト!
6. ゲットできたら釣果結果が画面に表示される。
7. 好みの釣果をカードでプリントアウト!

ブルブル感じる体感ギミック!



ロッドイメージ



1.リアルなデータ!
季節、天気、水温、水質、場所の違いにより釣果が変わる本格的ラジカルフィッシングプレイ!

2.ブルブル感じる体感ギミック!
バスフィッシングの醍醐味であるキャスティングプレイ! バスの反応がロッドに伝わりリアルさ倍増!

3.河口湖が釣り場だ!!
バスフィッシングのメッカ河口湖のデータを再現! CD-ROMでソフト供給!(有名湖沼をデータ化予定)

4.超大物ゲット! それとも外道ゲット?
スクールクラス(小物)〜ランカークラス(超大物)、さらに外道(ブルーギル、トラウトなど)まで釣果はプレーヤーの腕次第!

5.釣果をカードでプリントアウト!
釣果結果をボタンでセレクトすれば、カラー印刷されたコレクションカードがプリントアウト!

【仕様】
●本体寸法:W806×D900×H1,757(mm)
●重　　量:140Kg
●使用電源:AC100V 50/60Hz
●消費電力:370W
●出　　力:ハガキサイズプリント用紙使用

NEW
個性派メダルゲーム、遂に新登場!

南京玉すだれ

絶対的耽溺遊戯



ルーレットの数と表示数字を掛けた枚数のメダルがプッシャー面に!

ルーレットの"得勝!!"で盛大に撒かれる大量のメダル!

ペイアウト率調整可能! 利益管理もバッチリ!

メダルコーナーに更なる新風を巻き起こすゲームマシン! 収益の確実なプッシャーに、ワクワク・ドキドキのゲーム性が加わった!

遊び方

1. メダルを入れます。
2. バックパネル上部のレールに沿ってメダルが転がってきます。
3. パネルの光っているランプを目安にボタンを押すと、メダルが落下します。
4. メダルが、光っている全てのランプの上を通過すれば、
5. パネルに表示された数字とルーレットの数字を掛けた数のメダルが、プッシャー面に出てきます。プッシャーゲームでメダルをGETします。

【仕様】
●本体寸法(予定):W600×D800×H1,860(mm)
●重　量(予定):150Kg
●使 用 電 源:外部電源AC100V 50/60Hz
●消 費 電 力:95W
●使用メダル:¢25型

NEW
出現! 画期的なプライズマシン!

コインの走りに人生が見える!?

COIN DRIVE コインドライブ

プライズ機の救世主(メシア)、絶賛発売中!!

かつてない新感覚のオモシロさ!
予測不可能な未知のアクション!
同時に2人のプレイも可能!



回転するベルトの上を、ゴール めざして走るコイン。右へ行ったり、左へ行ったり、力尽きたと思えば復活したり。その独特なコインの動きに、ドラマチックな人生を見るかのようです。
かつてない未知のアクションに、プレイヤーのみならず、ギャラリーまでもが楽しめるでしょう。

<遊び方>

1. 100円を入れるとベルトが回転します。
2. ゲートを開閉しながら、ゴールが左右に動きます。
3. そのゴールを狙ってコインを発射!
4. コインが見事ゴールすれば得点となります。
5. 規定点に達すると景品が払い出されます。

【仕様】
●本体寸法:W810×D1,400×H1,550(mm)
●重　　量:170Kg
●使用電源:AC100V 50/60Hz
●消費電力:190W
●使用景品:カプセルタイプ(∅150を20個収納予定)

OP価格:¥598,000

商品改良の為、仕様等は予告なく変更する場合がありますのでご了承ください
＊景品の掲載商品はOP価格@¥500未満です。

株式会社タカラアミューズメント 販売部
〒125-8503 東京都葛飾区青戸4-19-16(株)タカラ青戸本店
TEL. 03(3603)1270　FAX. 03(3603)1271
景品ご注文専用FAX DDIフリーコール 0077-23-411056

Waku Waku collections
ワクワクコレクション

UFO　UFOプッシャー　ヘキサ　スイートハート　コンビニ　75 750カプセル　150 1500カプセル
A アダルト　Y ヤング　K キッズ　F ファミリー　M マニア

新世代ロボット戦記 ブレイブ・サーガ フィギュアキーホルダー

Y A



7月 発売予定

■入数：140個/5種　■OP価格：¥30,000

年末発売予定のPSソフト『ブレイブ・サーガ』に登場するキャラクターを集めました！全長約5cmです。

ラララむじんくん ミニチュアフィギュア

Y A K F



8月 発売予定

デスクの上、車の中などに連れて行ってネ！ワンセット3体入りだヨ。

■入数：100個
■OP価格：¥30,000

ラララむじんくん ロケット型置き時計

A Y

8月 発売予定



キャラクターの"宇宙感"を生かしたおシャレな実用品です。

■入数：72個
■OP価格：¥30,000

ラララ むじんくん MUJINKUN

ラララむじんくん UFO型ブックライト

A Y

9月 発売予定





"むじんくん"のUFO型ブックライトです。お休み前の読書にどうぞ！

■入数：65個　■OP価格：¥30,000

ラララむじんくん フィギュアキーホルダー

7月 発売



大人気のキーホルダー第3弾は<ホビー編>です！

■入数：150個
■OP価格：¥27,000（予定）

Y

チョロQ リモコンカー"名車シリーズ"

A Y K



7月 発売予定

■入数：80個　■OP価格：¥30,000

大好評チョロQリモコンカーシリーズの第3弾は"名車シリーズ"です。ステッカーシールも付いてます。

お待たせしました！

おるちゅばんエビちゅ 置き時計

Y K



7月 発売予定

エビちゅのアラーム機能付き置き時計でちゅ！エビちゅが忙しいアナタに時間をお知らせしまちゅ。

■入数：88個
■OP価格：¥30,000

おるちゅばんエビちゅ 陶器のテーブルウェア

9月 発売予定

Y K



"エビちゅ"の陶製食器シリーズです！ソルト&ペッパーケース等を用意しました。

■入数：76個（予定）/3種　■OP価格：¥30,000

おるちゅばんエビちゅ 抱きしめてマクラでちゅ

8月 発売予定

A Y



人気キャラクター"エビちゅ"のマクラです！「ギュッ」と抱きしめて欲しいでちゅ。

■入数：68個
■OP価格：¥30,000

ラララむじんくん 光るスタンプ



9月 発売予定

どこにでも、ペタペタピカッ！スタンプ面は6種類です。

Y K

■入数：96個
■OP価格：¥30,000

ラララむじんくん 携帯電話ケース・イヤホンマイク

9月 発売予定

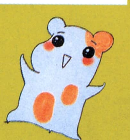


Y K

■入数：75個
■OP価格：¥30,000

実用的な携帯電話ケースとイヤホンマイクのアソートです！

おるちゅばん エビちゅ



※ご注文頂きましたお客様にはご迷惑をお掛けしております。今しばらくお待ち下さいます様お願い申し上げます。

商品改良の為、仕様等は予告なく変更する場合がありますのでご了承ください



KyOwa

株式会社 共和レジャーシステム

本 社/〒380-0922 長野市若里南市1062-2 TEL026-227-1301(代) FAX026-227-8871

東京営業所/〒151-0051 東京都渋谷区千駄ヶ谷2-1-8 パルビゾン8番館501 TEL03-3402-0621(代) FAX03-5474-8778

ついに出た！フルカラーTシャツプリントマシーン。

PRETTY STUDIO プリティースタジオ™



●プリント機

●専用Tシャツ販売機

いままでにないビッグなフルカラーのプリントサイズ。



約12cm

約17.5cm

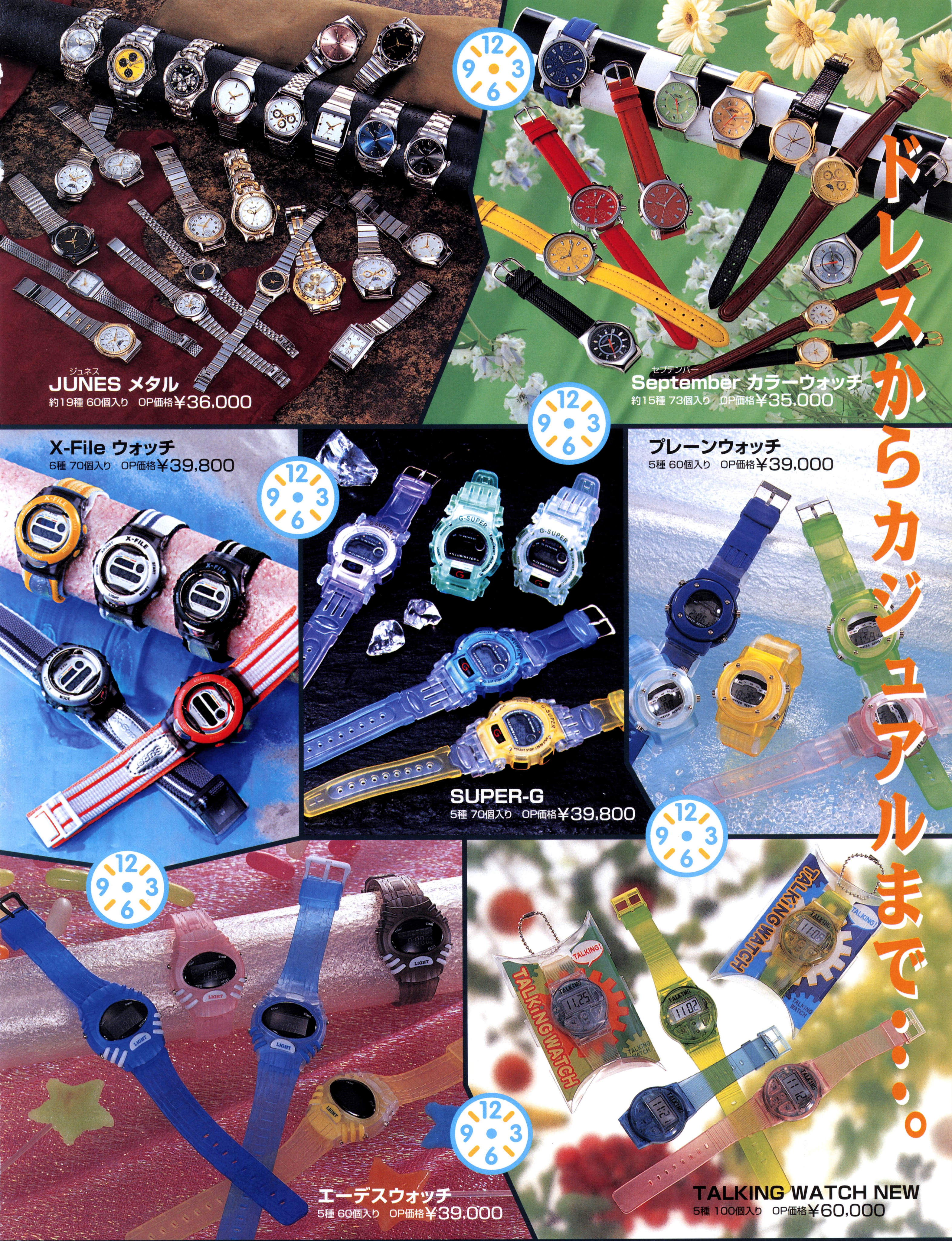
シール機の次はTシャツプリント機。おしゃれは自分で作る！世界にひとつだけのオリジナルTシャツ。



★プリティースタジオの両機械は開発中のため表面デザイン、仕様などは変更される場合があります。

販売元・株式会社スクラッチ・販売事業部 ●お問い合わせ TEL06-366-8822
AM事業部 TEL 0720-38-3846

★総発売元・東急トレーディング株式会社　★製造元・株式会社ユージン



JUNES メタル（ジュネス）
約19種 60個入り OP価格¥36,000

September カラーウォッチ（セプテンバー）
約15種 73個入り OP価格¥35,000

X-File ウォッチ
6種 70個入り OP価格¥39,800

SUPER-G
5種 70個入り OP価格¥39,800

プレーンウォッチ
5種 60個入り OP価格¥39,000

エーデスウォッチ
5種 60個入り OP価格¥39,000

TALKING WATCH NEW
5種 100個入り OP価格¥60,000

本　社	〒572-0022 大阪府寝屋川市緑町1-2	TEL.0720-38-1013	FAX.0720-38-1015
東京営業所	〒108-0074 東京都港区高輪3-2-4 明隣堂ビル3F	TEL.03-3445-7441	FAX.03-3445-7554
販売事業部	〒530-0026 大阪府大阪市北区神山町1-15 扇町高橋ビル6F	TEL.06-366-8822	FAX.06-366-8820
代理店ダイケン輸送㈱	〒063-0833 北海道札幌市西区発寒13条13丁目2番 (担当者／望月)	TEL.011-667-5255	FAX.011-667-5256

振込先
大阪銀行香里支店（普）277945
大和銀行寝屋川支店（普）2769851
三和銀行香里支店（普）3811164
住友銀行難波支店（普）1833430

7月発売



怪獣ゴジラ パズルアソート

7種 80個入り サイズ不定　OP価格￥30,000

ゴジラに登場する怪獣を使ったパズルとキューブパズルです。迫力あるシーンや
人気怪獣のイラストを使用しました。パズル5種、キューブ2種で専用パッケージ入りです。

発売元：CONCORDE CORP.,LTD



Bunny Field（バニー フィールド）

5種 72個入り サイズ26cm　OP価格￥30,000

従来のサイズより、少し大きめのぬいぐるみ。
特徴のある質感の生地と、大きな耳が特徴のウサギさん。
リボンでおしゃれもチャームポイント。



ベアーKIDSカントリー

6種 80個入り サイズ19cm　OP価格￥30,000

トラディショナルな英国風のファッションを意識したベアーKIDS。
郊外の小さな町の人々のイメージ。男の子3種、女の子3種のアソートです。



好評につき
第2弾登場

Tシャツ倶楽部Ⅱ

1種 64個入り サイズ18cm　OP価格￥30,000

御好評いただきました、Tシャツ倶楽部の第二弾登場!!
転写シートに好きな絵を描いてアイロンでプリントするだけで、オリジナルのTシャツが作れます。
今回は白いTシャツヴァージョンで、アルファベットシートと転写シートもセットされています。



MESH BEAR BAG

5種 90個入り サイズ10～20cm　OP価格￥30,000

カラフルなアソートでキャッチャーを彩る、夏向けのメッシュポーチ。
今年流行の薄着ファッションにぴったりのシースルーな感じが、ヒットのヨ・カ・ン。



曲目

- my graduation…SPEED
- Time goes by …Every Little Thing
- 蒼い霹靂～JOG edit～ …T.M.Revolution
- 都会のメロディー …シャ乱Q
- LOVE AFFAIR～秘密のデート～ …サザンオールスターズ

Musical Box

2種 70個入り サイズ7×4cm　OP価格￥30,000

クリアーなアクリルケースにオルゴールが入ったシンプルな商品。
ワンポイントの金のプレートには曲名とアーティストが彫ってあります。
3月4月のヒットソングをエントリーしました。



怪獣ゴジラ 空ビ人形

4種 60個入り サイズ完成品約60cm　OP価格￥30,000

ド迫力の空気ビニール人形登場!!膨らますと60cm程にもなって、存在感抜群。
映画の迫力がよみがえります。専用パッケージ入りです。

発売元：CONCORDE CORP.,LTD



コペンギン

5種 90個入り サイズ20cm　OP価格￥30,000

なぜかちまたでブームのペンギンを、生まれたてのコペンギンのヌイグルミにしました。
リボンとくちばしが愛らしさを誘う、ちょっとポテポテ丸いペンギンクンたちです。



平成天才バカボン “ハーブセットなのだ!”

5種 72個入り サイズ不定　OP価格￥25,000

カラフルな鉢に描かれた、バカボンのキャラクター達。
インテリアとして、プランターポットとしても幅広い年齢層をねらえます。
オシャレな専用パッケージ入り。



ウォレットチェーン

10種 60個入り サイズ70cm　OP価格￥25,000

ストリート系ファッションの若者をGETせよ!!
財布とズボンをつないでおくウォレットチェーン。
最近は芸能人も何気なく付けているのを見かけるよ!!



Philippe Schwarz（フィリップ シュワルツ）ウォレット&コインケース

16種 64個入り サイズ8～15cm　OP価格￥30,000

若干34才にしながら次々と新作を発表し、今注目と脚光をあびている
新鋭のデザイナー、フィリップ・シュワルツ。
彼のこの夏の新作を先取りし、涼し気でスタイリッシュなムードを演出しています。

SCRATCH
SCRATCH CO.,LTD.

フリーダイヤル TEL：0120-78-1013　FAX：0120-78-1015

8月発売



バスオイル&バスパウダー

10種 68個入り サイズ9.5cm　OP価格¥30,000

外国製のようにスタイリッシュ。インテリアにしたくなる美しさ。
お風呂に入れたり、アロマテラピーとして使用したり、実用的で見た目にも華やかな商品です。



平成天才バカボン "飲茶なのだ!"

5種 64個入り サイズ不定　OP価格¥30,000

ティーポット・湯のみセット・茶碗+れんげ・お皿・セイロがアソート。
キャラクターの楽しさが伝わり、コレクションしたくなる商品です。
専用パッケージ入り。



平成天才バカボン "パトライトなのだ!"

5種 60個入り サイズ不定　OP価格¥36,000

インテリアのジョークグッズとしてパトライトなんかいかが?
商品のシリアスさとキャラクターとのギャップが笑えるよね。
本体もキャラクターにも吸盤が付いているので角度を変えたり、取り外し可能だよ!!
乾電池使用（別売り）専用パッケージ入りです。



VESPAライト&サウンドクロック

5種 60個入り サイズ15cm　OP価格¥30,000

松田優作のドラマ「探偵物語」や、パフィーのCMで有名なイタリアのバイクブランド、VESPA。
商品は光センサー内蔵で、前を通るとヘッドライトが点灯し、エンジン音がします。



怪獣ゴジラ ライトupフィギュア

©TOHO,TOHO EIGA
発売元：CONCORDE CORP.,LTD

5種 60個入り サイズ不定　OP価格¥30,000

ゴジラが光の中に登場するようなライトアップフィギュア。
他のキャラクターはメジャーな怪獣を使用しました。乾電池使用（別売り）、専用パッケージ入りです。



ジャンボケンダマ

5色 50個入り サイズ25×18×9cm　OP価格¥30,000

大きさのため意外と難しいジャンボケンダマ。プラスチック製なので安心して遊べます。
ポストヨーヨーの人気をねらった、注目の話題商品。チャレンジ精神を掻き立てます。



ハッとしてDOG

5種 80個入り サイズ16cm　OP価格¥30,000

ちょこんと座りこんだポーズで見上げるしぐさが、プレイヤーを誘うわんちゃん。
通りすがりに「ハッ」と一目ぼれしちゃうかわいさです。



VESPAグラスアソート

9種 60個入り H18~20cm W6~7cm　OP価格¥30,000

VESPA社のロゴがプリントされたグラスアソート。
カクテルのレシピ付きという、ちょっとオシャレな大人のムード。
※対象年齢20歳以上



プレシャスドリーマーズBaby

5種 62個入り サイズ19cm　OP価格¥30,000

プレシャスシリーズの赤ちゃん編。オルゴール内蔵で、曲を奏でながら首を振ります。
曲目は4月頃のHITソングを予定中。

曲目
- Love again…globe
- 誘惑…GLAY
- さまよえる蒼い弾丸…B'Z
- 愛のしるし…Puffy
- ミュージック ファイター…JUDY AND MARY



Afternoon Bear

5種 70個入り サイズ21.5cm　OP価格¥30,000

英国風のくまたちが、かわいいワンピースやオーバーオールなんかでオシャレに登場。
くま好きのチャームポイントをつかんだ丁寧な作りです。



Whoozeesコスメティックアソート

5種 5色 100個入り サイズ不定　OP価格¥25,000

女子高生必須アイテム勢揃い!!リップ・マニキュア・アイシャドウ・ビューラー等を、
携帯用にアソートしました。Whoozeesのイラストも効いています。

本社	〒572-0022 大阪府寝屋川市緑町1-2	TEL.0720-38-1013	FAX.0720-38-1015
東京営業所	〒108-0074 東京都港区高輪3-2-4 明隣堂ビル3F	TEL.03-3445-7441	FAX.03-3445-7554
販売事業部	〒530-0026 大阪府大阪市北区神山町1-15 扇町高橋ビル6F	TEL.06-366-8822	FAX.06-366-8820
代理店ダイケン輸送（株）	〒063-0833 北海道札幌市西区発寒13条13丁目2番10号（担当者／望月）	TEL.011-667-5255	FAX.011-667-5256

振込先
大阪銀行香里支店（普）277945　大和銀行寝屋川支店（普）2769851
三和銀行香里支店（普）3811164　住友銀行難波支店（普）1833430

（第14号）
九州ウォーカーに載ったんだよ！！

ちょっとウレシイ・・・。（スクラッチ談）



ぴかぴか天使（再販）
6種 80個入り サイズ17cm OP価格¥30,000



めざまし貯金箱
5種 64個入り サイズ約18cm OP価格¥30,000



平成天才バカボン 振り子時計なのだ！
5種 72個入り サイズ約17cm OP価格¥30,000

ビリヤードテーブルの設置をお考えならお任せ下さい！

NEW LAUREL



GOLD CROWN Ⅲ



◆以前のビリヤードブームの折、プロショップとして営業し、プロ・アマビリヤード大会等主　催した当社が最近のアミューズメント施設の大型化に伴いスペース効率の相乗効果を　提案できるようにビリヤードテーブルの取り扱いを始めました。

◆設置、メンテナンスは、創業100年を超える老舗の『株式会社 日勝亭』とタイアップ！
お気軽にご相談ください。

ビリヤードに関するお問い合わせは TEL.0720-38-1013まで

SCRATCH
SCRATCH CO.,LTD.
フリーダイヤル
TEL：0120-78-1013
FAX：0120-78-1015

Extra New Version

FANS

VANITY BAG SERIES

発売中

持ち物の多いスーパーモデルたち。
こまごました小物やメイクグッズは
これに収納。
メガネやサングラスもO.K.!

SUPERMODEL
バニティバッグシリーズ

（16種70個入り）OP価格¥56,000
サイズ：小分けタイプ
タテ11×ヨコ21.7×高さ16cm

クレーン





THE SUPERMODEL®

スーパーモデル達の声から生まれた機能美グッズ。

世界のコレクションシーンで活躍する彼女達の洗練された感覚が生きてます。

BIG VANITY BAG SERIES

スーパーモデルは忙しい。外国をとびまわる彼女達は、愛用の化粧品、香水、飲料水までも携帯している。
縦型ポーチは500mlペットボトルも楽々入ってしまう大きさです。

SUPERMODEL　ビッグバニティバッグシリーズ

（8種40個入り）OP価格¥32,000
サイズ：筒型タテ15×ヨコ21×高さ23.5cm

8月発売

ビッグクレーン



500mlペットボトルもO.K.!





企画・発売元／SHIN INTERNATIONAL & Co.

THE SUPERMODEL PROJECT 1790 Broadway 7th Floor New York N.Y. 10019 U.S.A

Extra New Version
F★A★N★S

発売元 YUJIN Authorized by PHOENIX CORPORATION LTD.
©フジオ・プロ/スタジオぴえろ ©JUNGLE JYM CO.,LTD.
©関西テレビ/ラック Text ©Estate of Alison Uttley 1998.Illustrations
©Estate of Margaret Tempest 1998.Licensed by Copyrights





平成 天才バカボン

うなぎイヌの足までお湯がたまると、音でお知らせ。
おフロが楽しくなるよ。

発売中

平成天才バカボン おふろセンサー
(4種／60個入り)OP価格¥43,200 サイズ:タテ11×ヨコ7cm
※監修中につきデザインの変更があります。



いつもゴキゲンオサムグッズ。タオルの触感がgoodだぞ。

発売中

タピオカ タオルポーチ
(10種／85個入り)OP価格¥30,000
サイズ:トート タテ20×ヨコ19cm

Tapioca
©OSAMU HARADA



※監修中につきデザインの変更があります。

LITTLE GREY RABBIT

スポンジに種をまくと植物が育ちます。
絵本の世界が目の前に現れたみたい!

発売中

リトルグレイラビット カントリーランドスケープ
(4種／80個入り)OP価格¥30,000 サイズ:本体サイズ直径12cm

PICK UP



ボクがでっかいまんま。
姿形はまんまでも成長するんだ。

発売中

まんまのまんま
ウルトラBIG
(3種／32個入り)OP価格¥25,600
サイズ:高さ32cm

まんまのまんま



出荷受付●当日の午後3:00までに注文頂いた分につきましては、当日出荷いたします。●土曜日につきましては、第2土曜日をのぞき、午前中までの注文のみ当日発送いたします。 ※写真の商品はサンプル品です。デザイン、仕様の変更がある場合がありますので、あらかじめご了承ください。



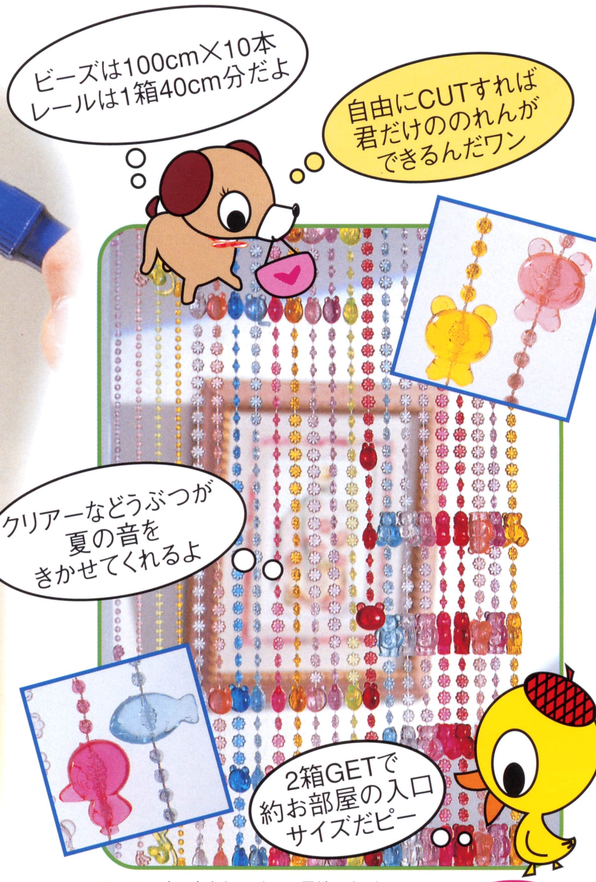
まんまのとぼけた顔がグーなちょうちん。
完全夏休み仕様!

発売中

まんまのまんま ちょうちんライト

（2種／60個入り）OP価格¥33,000 サイズ：高さ17cm

クレーン



アニマルビーズがジャラジャラ。風流ですこと。

発売中

アニマル ジャラビーズのれん

（10種／70個入り）OP価格¥31,500
パッケージサイズ：タテ15×ヨコ18.5×高さ4.7cm

クレーン



人気サーフショップ、シェイズから海辺で目立つバッグたち。

発売中

シェイズ バッグ

（12種／75個入り）OP価格¥30,000
サイズ：四角（大）タテ17×ヨコ18.5cm

クレーン





少しずつ色のちがうブルーの
くまたち。10種類集めたい!

発売中

テンダートーンブルー

（10種／85個入り）OP価格¥30,000
サイズ：座り高さ19cm

クレーン

まんまがひんやりおいしいかき氷を作ってくれるヨ。
夏はこれに限りまんな!

発売中

まんまのまんま かき氷メーカー

（2種／60個入り）OP価格¥30,000
パッケージサイズ：タテ10×ヨコ11× 高さ14cm

クレーン

SYSTEM SERVICE CO.,LTD.
お申し込みは今すぐお電話かFAXで TEL.03-5951-6600 FAX.03-5951-3449
システムサービス株式会社 〒171-0014 東京都豊島区池袋2-48-1信友山の手池袋ビル4F URL http://www.fans.co.jp



Extra New Version

F★A★N★S



CMに、ドラマに大活躍のヒロスエ。
ういういしい彼女の人気はまだまだ続きそう。

発売中

広末涼子 フォトTシャツ

（5種／70個入り）OP価格¥49,000 パッケージサイズ：タテ4.2×ヨコ10×高さ15.5cm クレーン



WILD CHERRY™
©opyright by Wild Cherry™ Clothing Co. Los Angeles New York

発売中

今年の夏は、ハデに、ワイルドに。
このポーチでビーチの視線を
ひとりじめ!!

ワイルドチェリー ポーチ

（16種／85個入り）OP価格¥30,000
サイズ：筒型 半径14.5×高さ18cm クレーン



カラーリング、デザインが
とってもおしゃれ。さすがヒロミチ!

発売中

ヒロミチナカノ
アクリルキーホルダー

（9種／150個入り）OP価格¥30,000
サイズ：四角 タテ2×ヨコ2×高さ4cm クレーン コンビニ



SHADE'S
PREVALENCE DESIGN

防水のコインケースとバニティー
ケース。PIKOとシェイズのロゴで
シモティっぽく。

発売中

PIKO&シェイズ
ウォータープルーフケース

（18種／90個入り）OP価格¥30,000
サイズ：バニティーケース
タテ9×ヨコ15×高さ8cm クレーン



PIKO

あいつがハワイみやげと間違えた。
夏で海ならこういうことでしょ

発売中

PIKO サーフアクセサリー

（10種／125個入り）OP価格¥30,000
パッケージサイズ：タテ12.5×ヨコ7.5cm コンビニ スコープ

出荷受付●当日の午後3:00までに注文頂いた分につきましては、当日出荷いたします。●土曜日につきましては、第2土曜日をのぞき、午前中までの注文のみ当日発送いたします。 ※写真の商品はサンプル品です。デザイン、仕様の変更がある場合がありますので、あらかじめご了承ください。

Ichigochan

©1997 create co.,ltd

with twistn turn wais!





いちごの帽子がポイントのあまーくてすっぱい
フルーツキャラ。ただいま人気急上昇!

いちごちゃん ぬいぐるみ

（4種／70個入り）OP価格¥30,000
サイズ：（大）タテ33cm （小）タテ25cm

発売中

ビッグクレーン クレーン



お部屋にやさしいおともだち。
甘えん坊の赤ちゃんくまだよ。

ハナちゃん

（5種／75個入り）OP価格¥30,000 サイズ：20cm

発売中

クレーン





おちゃめな動物たちがおフロにやってきた!
かわいがってあげてネ。

グリグリパーク おふろぬいぐるみ

（6種／78個入り）OP価格¥30,000 サイズ：カンガルータテ16cm

発売中

クレーン



SANRIO

キティ、ケロッピなどの飛行機型
扇風機。大空を飛んでみたいな。

サンリオ
プロペラせんぷーき

（4種／75個入り）OP価格¥36,000
サイズ：高さ14cm

発売中

クレーン



どっちもカラフル。ぜんぶそろえちゃえ!

ハニーアニマル くまパンセット

（8種／100個入り）OP価格¥26,000
サイズ：座り高さ平均19cm

発売中

クレーン

SYSTEM SERVICE CO.,LTD.
お申し込みは今すぐお電話かFAXで TEL.03-5951-6600 FAX.03-5951-3449
システムサービス株式会社 〒171-0014 東京都豊島区池袋2-48-1信友山の手池袋ビル4F URL http://www.fans.co.jp





ピンク色にポッと光る!
いちごちゃんと夢で会えるかも・・・

いちごちゃん おやすみライト

8月発売

（3種／60個入り）OP価格¥40,000 サイズ：高さ15.5cm

クレーン

Ichigochan
©1997 create co.,ltd
with
twistn turn wais!





TOYS CLUB
TIN TOY MUSEUM IN YOKOHAMA

とってもレトロな人形スタンプ。絵柄は交換できます。

トイズクラブ スタンプキット

8月発売

（5種／70個入り）OP価格¥30,000
パッケージサイズ：タテ15×ヨコ12cm

クレーン



バッグに、携帯電話に。人気のいちごちゃんが
キーホルダーになりました。

いちごちゃん キーホルダー

8月発売

（5種／200個入り）OP価格¥30,000 サイズ：マスコット 平均タテ5cm

コンビニ スコープ



抱き心地がいい!大人から子供まで愛されている
ロイヤルテディ。!

ロイヤルテディ

8月発売

（5種／50個入り）OP価格¥33,000 サイズ：座り高さ21.5cm

クレーン



いちごちゃんがBerry ビッグになっちゃった!

いちごちゃん Big

8月発売

（3種／36個入り）OP価格¥27,000
サイズ：高さ33cm

クレーン



なんだなんだ、このカップは!人気のキャラもポップ!!

テリートゥーンズ ぐにょぐにょカップ

8月発売

（5種／60個入り）OP価格¥21,000
パッケージサイズ：タテ11×ヨコ15×高さ14.5cm

クレーン

出荷受付●当日の午後3:00までに注文頂いた分につきましては、当日出荷いたします。●土曜日につきましては、第2土曜日をのぞき、午前中までの注文のみ当日発送いたします。 ※写真の商品はサンプル品です。デザイン、仕様の変更がある場合がありますので、あらかじめご了承ください。





平成 天才バカボン



君のチャリンコをパパや本官たちが守る!自転車以外にもいろいろ使えるループタイプ。

8月発売

天才バカボン キャラチャリキー

（4種／66個入り）OP価格¥42,900
サイズ：マスコット部分タテ7.5cm

クレーン



みんな大好きなゴキゲンコンビ。メッシュなポーチが夏にグー!

8月発売

ケロリン&アピルちゃん ぬいぐるみ&ポーチ

（6種／80個入り）OP価格¥30,000
サイズ：ケロリンぬいぐるみ高さ19cm

クレーン



陶器製の貯金箱とミニハンマーのセット。
ハンマーもかわいいよ。

8月発売

アニマルハンマーバンク

（3種／66個入り）OP価格¥23,000サイズ：アヒルタテ12cm

クレーン



みんな大好きなイヌとネコのセットだよ!

8月発売

ハニーアニマル イヌネコセット

（8種／100個入り）OP価格¥26,000
サイズ：座り高さ平均19cm

クレーン



カラフルなクマに1〜100までのゼッケン。
ぜーんぶほしい!

8月発売

ナンバーズ

（100種／100個入り）OP価格¥26,000 サイズ：座り高さ14cm

クレーン



※監修中につきデザインの変更があります。

なつかしのおそ松くんが温度計になってリターンズ!
友達にウケそう!

8月発売

おそ松くん 温度計

（3種／65個入り）OP価格¥30,000 サイズ：タテ15×ヨコ15cm

クレーン

SYSTEM SERVICE CO.,LTD.
お申し込みは今すぐお電話かFAXで TEL.03-5951-6600 FAX.03-5951-3449
システムサービス株式会社 〒171-0014 東京都豊島区池袋2-48-1信友山の手池袋ビル4F URL http://www.fans.co.jp



SEGA
オセロしようよ
TM
3つのモードは対戦あり、修行あり!
オセロ博士から秘伝書をゲットしろ!!
対戦相手を選んで下さい。
©SUCCESS 1998/
Licenced by ツクダオリジナル
VIRTUA STRIKER 2 version '98
TM
バーチャストライカー2バージョン'98
98年W杯出場国による最新バージョン登場
©SEGA1994,1998 ©1996-JFA
UFOキャッチャー800
UFO CATCHER 800
TM
往年の名作プライズ機
UFOキャッチャーに
新作登場!
W1,680×D860×H1,980(mm)
©SEGA 1998
デイトナUSA2
DAYTONA USA 2
BATTLE ON THE EDGE
THE HEAT IS BACK!
DX
TWIN
DX W1,330×D2,760×H2,320mm/
TWIN W1,632×D1,700×H2,225mm
©SEGA1994,1998
スーパーアドバイザー!!
応も充実
ルヴイ
緑区鹿山2丁目47番地
・FAX052(891)0909
ストリートファイターZERO3
STREET FIGHTER ZERO 3
ストリートファイターZEROシリーズ
最新作、ついに誕生!!
新システム「ISMセレクト」を採用!!
©CAPCOM CO.,LTD 1998 ALL RIGHTS RESERVED.
上海 真的武勇
TM
パズルゲーム「上海」
シリーズ最新作 3Dを採用!!
Shanghai is a registered trademark,and Shanghai: Matekibuyu is a trademark,of Activision,Inc.
©1997Activision.All rights reserved.
サン電子(株)/テクモ(株)
好評の「ビートマニア」ニューバージョン!
beatmania 2nd MIX
TM
ビートマニア2nd mix
W1,190×D1,372〜1,672(調整可能)×H2,068mm
©1998 KONAMIALL RIGHTS RESERVED.
LAND MAKER
TM
ランドメーカー
建てて、壊して、高得点。最新型パズル!!
©TAITO CORP.
HYPER BISHI BASHI CHAMP
TM
ハイパービシバシチャンプ
好評のチャンプシリーズ第4弾!
ミニゲームは25種類!
2台まで通信可能!
W824×D1,195×H1,861mm
©1998 KONAMI
ALL RIGHTS RESERVED.


namco
TIME CRISIS II
TM
タイムクライシス2
通信機能搭載
ガンシューティングゲーム。
W1,500×D1,510×H2,090mm
DX W2,304×D1,927×H2,309mm
©NAMCO LTD.
DX
DB Downhill Bikers
TM
ダウンヒルバイカーズ
通信機能搭載
MTBレースゲーム
W1,800×D2,040×H2,090mm
©NAMCO LTD.
SWEET LAND III
namco
スウィートランドIII
大胆な景品
レイアウトが
可能!
W1,400×D1,400×1,290mm
©NAMCO LTD.
SOUL CALIBUR
TM
ソウルキャリバー
3D武器格闘
ポリゴンゲーム!
©NAMCO LTD.※画面は開発中のものです。
本物指向の
リース対
株式
会社
工
〒458-0045 名古屋市
TEL 052(891)9500(代)
テクノドライブ
TM
人類全能化
シリーズ第2弾!
運転技術を
測定&強化せよ!
W880×D1,018×H2,060mm
©NAMCO LTD.
金槌王
HAMMER CHAMP
namco
ハンマーチャンプ
エレメカ
たたきもの
W803×D1,204
×H1,872mm
©NAMCO LTD.
Shot Weapon
ショット ウェポン
目方で
ドンピシャ
TM
プライズゲーム。
W890×D1,080×H1,900mm
©NAMCO LTD.
PANIC PARK
TM
パニックパーク
バラエティ豊かなミニゲーム満載の
アクション・ゲーム!
SD
DX
SD W800×D1,120×H2,400mm(POP含む)
DX W1,150×D1,730×H2,270mm ©NAMCO LTD.
4人まで同時に楽しめる
バーチャルボーリングゲーム。
namco
FAMILY BOWL
ファミリーボウル
W985×D2,065×
H1,985mm
©NAMCO LTD.
namco

FDEK

サーカスキッズ

ロケテストで
驚異的インカムを記録!!
いよいよ登場、ウワサの
最新キッズメダルマシン

ボールの行方が
勝負を決める!
最大50枚の興奮を
キミは体験できるか!!



(ゲーム方法)

- メダルを投入してください。メダルがクレジットに入ります。
- 「おとすボタン」でボールを落とし、うまく横に並べてください。
- 並んだ数により、メダルがもらえます
  2コ並び…3まい
  3コ並び…5まい
  4コ並び…10まい
  5コ並び…50まい
- 両ハジの「ボーナス・コース」に入るとルーレットで止まった数字だけメダルがもらえます。

仕　様
寸法:W500×D400×H1350mm
重量:50kg
消費電力:50W(MAX100W)
使用電源:100V 50/60Hz
コインサイズ:5¢、25¢
※メダル両替機能付き
※仕様は改良のため、予告なく変更する場合があります。

ダイスの国(くに)

ロケーション待望の子供向け
4人用メダルゲーム

大きな城と大型ダイスが
アイキャッチ抜群!。

- ダイスの組み合わせを当てるだけのシンプルなゲーム。
- プレイヤーがボタンを押すとかわいい絵柄(王様、お姫様、楽隊)のダイスが飛び上がります。
- 当たり枚数にさらにメダルのもらえるボーナスチャンス付き。



仕　様
寸法:W1100×D1100×H1500mm
重量:180kg
消費電力:250W(MAX400W)
使用電源:100V 50/60Hz
コインサイズ:5¢、25¢

楽しい筐体勢揃い!!

PIERROT
ピエロ



2WAY方式を採用
SCロケで大人気!

SCロケで常に
高インカムの
メダル・コイン
2WAYタイプ。
ラッキーチャンス
でボーナス狙い。
ほほえむピエロが
お客を呼ぶ。

寸法:W500×D500×H1800mm
重量:60kg
消費電力:60W(MAX120W)

TURF CHAMPION
ターフチャンピオン

ターフに馬の足音が響く時、
新しいチャンピオンが生まれる

過去の常識を破った!!
中型クラス競馬マシン

これがウワサの大迫力!
コンパクト型
オープンコースダービー



TURF CHAMPION (ターフチャンピオン)の特長

◎実際の競馬をリアルに再現した本格派。直線の叩き合い、抜き方など、TURFを駆け抜けるリアルな馬たち。
◎左回り、右回り、短、長距離の充実のレース構成。
◎それぞれ個性的な名前と走り方を持った64頭の出走馬データ。
◎フィールド内にパドックを配置。レース前には本馬場入場シーンも。
◎ステーションは6席で各々特長のある予想屋と予想資料画面。
◎臨場感あふれる実況中継機能付き。

仕　様
寸法:W2100×D2390×H2100mm
重量:1000kg
消費電力:1.4KW(MAX1.7KW)

製造販売
富士電子工業株式会社
本社:〒272-0015 千葉県市川市鬼高4-8-14
TEL.047-379-0222 FAX.047-379-0337

香水 SELECT

お好きなブランドを自由に選べる個性派セット!

香水セレクト 3セット OP価格 **36,000円**

正規代理店だからこそできる有名ブランドばかり、
100%ボトルタイプのみの待望のセット!

●A～Hの8セットの中からご希望の商品を3セットお選び下さい。

充実の100%ボトル・化粧箱付

A


GUCCI

話題のNO.1ブランド「グッチ」、
香りも大流行。

B


BENETTON

幅広いファンを持つ「ベネトン」の
新作が早くも入手可能。

C


ESCADA
MARGARETHA LEY

淑女の憧れ「エスカーダ」、
気品ある大人の香り。

D


paco rabanne
PARIS

パリジェンヌをとりこにした
メンズフレグランス「パコ・ラバンヌ」。

E


Burberrys

女子高生に大人気の
高級ブランド「バーバリー」。

F


JAGUAR
FOR MEN

英国貴族の風格を感じさせる「ジャガー」、
大人のブランド。

G


Ferrari

イタリアの赤い風「フェラーリ」が
香水となって登場。

H


e.t.c...

「ビバリーヒルズ、ロシャス、トカードゥ」
などの人気ブランド3点セット。

●例えば▶A(グッチ)+E(バーバリー)+E(バーバリー)とお好きなブランドを重複してご注文いただいても結構です。

UFO対応 香水パッケージ 100個 5,500円

KH機対応 香水ロックス 5000本 12,000円

充実の100%ボトル・化粧箱付



パルファム 60個入 OP価格 30,000円

雑誌で話題の有名ブランドがズラリ! 豊富なアイテムで新登場!

シャネル&ジュエリー

100個入 OP価格 **30,000円**



ヘキサ 100φ



アクセント

100個入 OP価格 **29,000円**



台紙付

ヘキサ KH機

パッケージサイズ/180×75mm(ピロケース)

バリの風

90個入 OP価格 **30,000円**

バリの風を直輸入!
心地よいハーモニーを奏でる全12種類。



CREATIVE PRODUCTION
株式会社ブルーム
BLOOM
〒125-0062 東京都葛飾区青戸4-18-12 ソーケンビル4F
TEL.03-3690-1133 FAX.03-3690-1134

話題のディスプレイキットでUFOキャッチャーが大変身!

1 ディスプレイキットを買う ▶ 景品とセットがお得!

2 クレーン機の内部にセッティング ▶ 店内に光り空間が出現!
(ツイン機両面使用が効果的)

3 UFOキャッチャーが大変身! ▶ アイキャッチ抜群で集客率UP

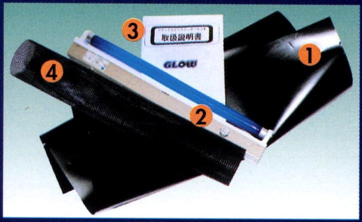
明るい店内でもOK!



UFOクレーン全機種対応 **ディスプレイキット**

景品セット価格 9,800円

グロウ、ブラックライト(4W)、ブランドコレクターの景品、またはフラッシュビーズの価格にプラス9,800円でディスプレイキットが付いてきます。



＋



❶遮光シート(背面、左右側面、底面) ❷ブラックライト・ソケット(15W)
❸提案書 ❹ソケットカバー ※ブラックライト管/15W、20W、40W別途発売中

遮光シート
クレーン内部の側・底面に黒シートを貼ることで、外光をカットし、内部を暗くします。

景 品
グロウ(蓄光)、あるいは蛍光の景品がブラックライトでファンタジックに光ります。

ブラックライト15W(ソケット付)
特殊な紫外線のライトで、グロウあるいは蛍光の景品を光らせることができます。(コーナーに立て掛けて使用するとよく光ります。必ずテープ等で固定して下さい。)

※ツイン機で使用される場合はディスプレイキットが2キット必要となります。※ディスプレイキット単品購入の場合は、13,000円となります。

人気のグロウアイテムを光らす景品用ブラックライト

BLACK LIGHT



パッケージサイズ/185×85×45mm

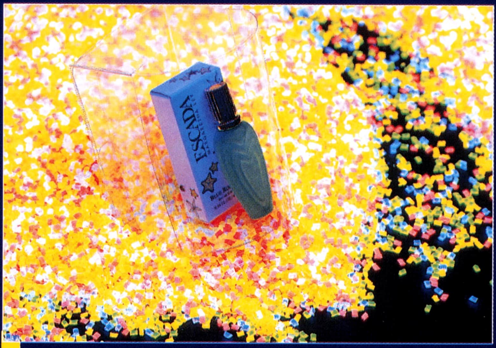
蛍光ポスター付

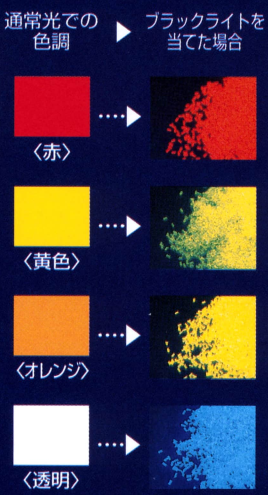
ブラックライト (4W景品用)

60個入 OP価格 **39,000円**

グロウ&蛍光グッズを長時間効果的に光らせることのできる特殊なライト。

色鮮やかに光るビーズであなたのクレーン機をリニューアル





フラッシュビーズ

5Kg入〈単色〉OP価格 **9,000円**

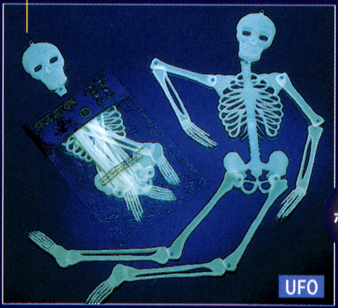
10Kg入〈4色〉OP価格 **18,000円**

ブラックライトで光る魔法のビーズ。(蛍光)

グロウスケルトン

100個入 OP価格 **30,000円**

ポーズが自由自在に作れる
体長90cmのビックなスケルトン。



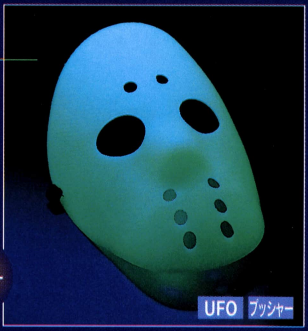
蛍光ポスター付

パッケージサイズ/320×220mm
※袋をまるめて使えます。

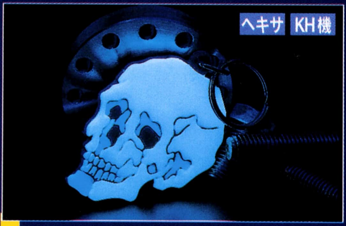
グロウマスク

80個入 OP価格 **30,000円**

高インカム続出!
こどもから大人まで幅広い人気!



蛍光ポスター付



グロウドクロ

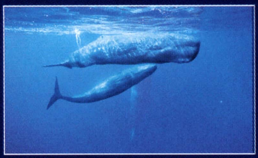
100個入 OP価格 **18,000円**

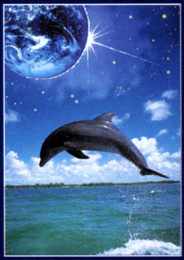
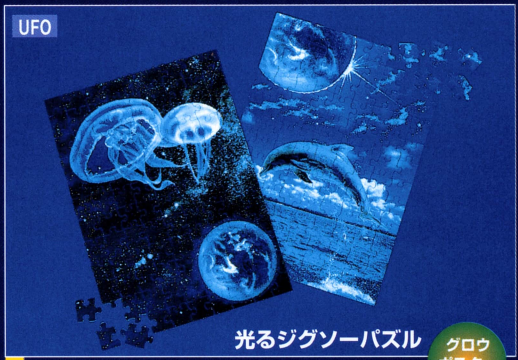
あやしく光るグロウキーホルダー。

CREATIVE PRODUCTION
株式会社ブルーム
BLOOM
〒125-0062 東京都葛飾区青戸4-18-12 ソーケンビル4F
TEL.03-3690-1133 FAX.03-3690-1134

NEW! GLOW LINE-UP

GLOW(グロウ)アイテムを集めて部屋を光の空間に変えよう!





グロウ
ポスター
付

グロウシープラネット

パッケージサイズ／170×120×40mm

90個入 OP価格 **30,000円**

グロウのジグソーパズルが人気の海と宇宙をテーマに登場！
ブラックライトを当てると更に光る、リピートしたくなる商品です。



グロウフィールドライト

パッケージサイズ／200×150mm

84個入 OP価格 **30,000円**

色のついたカラーグロウが光るNewタイプ。
アウトドアにも最適なコイルコード付き。

ブラックライトで輝く
フラッシュタイプ
FLASH SERIES

商品サイズ／130×107×75mm

蛍光
ポスター
付



ダイヤルキュービック

96個入 OP価格 **30,000円**

秘密のダイヤルロック付、小物入れにもなる貯金箱。
ブラックライトでファンタジックに輝きます。



※ゲーム性を高めるパッケージ入り



蛍光
ポスター
付

ジェリータイマー

72個入 OP価格 **30,000円**

光りが落ちる？光りに見とれて
時が過ぎる、蛍光色の置き時計。

パッケージサイズ／130×55×55mm

蛍光
ポスター
付

パッケージサイズ／290×230mm



グロウスパイダー

100個入 OP価格 **24,000円**

吸盤付きだから車の窓にもピタリ！
あの人ビックリ楽しさタップリのグロウアイテム。

蛍光
ポスター
付

パッケージサイズ／130×145×40mm



長時間発光



グロウサインプレート

96個入 OP価格 **30,000円**

ブラックライトで輝くフラッシュプレートと長時間光る
(3〜4時間)特殊タイプのグロウでカッコ良くなって再登場。

蛍光
ポスター
付



グロウNewマスク

80個入 OP価格 **30,000円**

インテリアとしても楽しめる
大人気のグロウアイテム「マスク」の第２弾！

SEGA™




ダイナマイト刑事2

MODEL2により銃撃シーンがさらにパワーアップ！
3Dポリゴンバトルアクション登場。

©SEGA1996,1998

VIRTUA STRIKER 2 VERSION '98™

'98年W杯出場国による最新バージョン登場



バーチャストライカー2 バージョン98

©SEGA1994,1998 ©1996-JFA

DAYTONA USA 2 BATTLE ON THE EDGE

デイトナUSA2

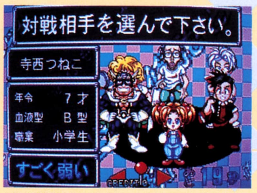
THE HEAT IS BACK



DX W1,330×D2,760×H2,320mm/ ©SEGA1994,1998

オセロしようよ™

3つのモードは対戦あり、修行あり！



©SUCCESS 1998/Licenced by ツクダオリジナル

namco®

SOULCALIBUR™ ソウルキャリバー



3D武器格闘ポリゴンゲーム！

©NAMCO LTD.※画面は開発中のものです。

SWEET LAND III スウィートランドIII



大胆な景品レイアウトが可能！

W1,400×D1,400×H1,290mm
©NAMCO LTD.

ALMIGHTY HUMAN PROJECT テクノドライブ™ 技之運転



人類全能化
シリーズ第2弾！
運転技術を測定&強化せよ！

W880×D1,018×H2,060mm ©NAMCO LTD.

PANIC PARK™ パニックパーク



バラエティ豊かなミニゲーム満載のアクション・ゲーム！

DX W1,150×D1,730×H2,270mm ©NAMCO LTD.

KONAMI

ハイパービシバシチャンプ

HYPER BISHI BASHI CHAMP™



好評のチャンプ
シリーズ第4弾！

W824×D1,195×H1,861mm
©1998 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

人気TV番組「筋肉番付」でお馴染みの『ストラックアウト』がアーケードに！

筋肉番付 STRUCK OUT!™



W1,700×D4,850×H2,300mm
©TBS
©1998 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

ゴールデンリージョン

GOLDEN REGION™

© 1998 KONAMI All rights reserved.

スロットとモニターによって2段階の遊びを取り入れたニュータイプのシングルメダル機！




W600×D666×H1,840mm

YUBIS

TAITO®

ランド メーカー
LAND MAKER™

最新型パズル!!



©TAITO CORP.

13星座占星術™

驚異の13星座占星術が、遂に登場。
利用価値が広がるシステム手帳対応



占星術界のエキスパート、マーク矢崎 監修。
W677×D830×H1,980mm
©TAITO CORP.

シールでちょ！™

「写してちょ！」がそのままミニシールになった！



W660×D800×H2,040mm
(カーテン付きD1,400mm)
©TAITO CORP.

愛ディアYOUモア BANPRESTO

ガチャガチャコレクション

スキル性のあるルーレットゲームの確率変動マシン登場!!



W520×D550(ハンドル部含ます)×H1,350mm
(ハンドル部含む場合D600mm)
※85φ・90φの専用カプセルをご利用ください。

たまのりピカチュウ

ビッグなピカチュウで注目度ナンバー1



W670×D620×H1,650mm
©Nintendo・CREATURES・GAMEFREAK・TV TOKYO・SHO-PRO・JR KIKAKU
※40φカプセル専用。

※商品改良のため、仕様等は予告なく変更することがあります。 (株)バンプレスト

CAPCOM®

フィッシングマスター



シングルメダル
シリーズ第5弾。

©CAPCOM CO.,LTD. 1998
ALL RIGHTS RESERVED.

ストリートファイターZERO3

STREET FIGHTER ZERO 3



シリーズ最新作、ついに誕生!!

©CAPCOM CO.,LTD
1998 ALL RIGHTS RESERVED.

The Future Is Now SNK

HYPER NEOGEO64
HYPER NEOGEO64はSNKの商標です。

OFF BEAT RACER!™ オフビートレーサー！

ハイパーネオジオ64第3弾ドライブゲーム。



©SNK1998

TOP BOMBER トップボンバー

どの景品にもチャンスがあるニュータイプのプライズマシーン



製造・販売元(株)エス・エヌ・ケイ
開発元(株)インタージオ

NEOGEO CUP '98™ THE ROAD TO THE VICTORY

ネオジオカップ'98



世界64カ国がワールドチャンピオンの座を争う！

©SNK1998
NEOGEOはSNKの商標です。
※仕様は予告なく変更することがあります。あらかじめご了承ください。

●東京営業所 東京都台東区台東4-27-5秀和御徒町ビル1F TEL.03-3837-3884 FAX.03-3837-3887
●福岡営業所 福岡市中央区大名2-3-2 TEL.092-713-1083 FAX.092-771-7223

HEXA PRESIDENT
ヘキサプレジデント

期待と信頼が凝縮された
キングヘキサです



寸法:W1.600×D1.560×H1.350（mm）

NEW ジャンボツイン

どんなロケにもマッチする
コンパクトデザイン



寸法:W,D1,300φ×H1,160（mm）
※掲載写真は試作品のため予告なく変更される場合がございます。

TETRA JUNCTION™
テトラジャンクション

次世代4人用バランス系
プライズ機、衝撃の新登場!!



寸法:W1.325×D1.325×H1.355（mm）

LUCKY CRANE DX2
ラッキークレーンDX2

ワイドボディで新登場!
クレーン機の決定版



寸法:W720×D1.170×H905（mm）

レインボースロット

※ミニタイプもあります。
寸法:W705×D510×H1,640（mm）125W



寸法:W663×D455×H1,640（mm）180W

ニュースーパーフィーバー3
ノーマルタイプ

※ミニタイプもあります。
寸法:W745×D540×H1,760（mm）125W 80kg



YUBIS

ラインズボール

ビンゴタイプ
スマートボール機



チアゴルフ

ゴルフタイプ
スマートボール機



寸法:W505×D940 ×H1,290（mm）

ぴよぴよビンゴ

ボールが入れば
ひよこが飛び出す。
チビッコ達に贈る
キッズゲームの
決定版。



寸法:W610×D540×H1.600（mm）

PRIZE LINE UP



★大人気ビッグサイズシリーズの第3弾
ポケットモンスタービッグサイズ
ピカチュウ&ヒトカゲ&ゼニガメ
3種 70個入り 19cm
OP価格¥30,000
BANPRESTO （株）バンプレスト
©Nintendo･CREATURES･GAMEFREAK･TV TOKYO･SHO-PRO･JR KIKAKU



★遂にシリーズ第5弾!
めざせ151匹完全制覇!!
ポケットモンスターソフトキーホルダー5
10種 240個入り 5cm
OP価格¥30,000
BANPRESTO （株）バンプレスト
©Nintendo･CREATURES･GAMEFREAK･TV TOKYO･SHO-PRO･JR KIKAKU



★ハローキティ&マイメロディの
とってもおしゃれなマーブル柄ポーチ。
ハローキティ&マイメロディマーブルポーチ
10種 75個入り 約18cm
OP価格¥30,000
（株）エイコー
©1976,1988, SANRIO CO.,LTD.



★サンリオキャラクターの花型ファンの登場!
サンリオフラワーファン
5種 60個入り 12×12×17cm
OP価格¥30,000
（株）エイコー
©'76,'89,'93,'96,'98,SANRIO

株式会社ユウビス
●本　社
東大阪市川俣3-1-35　TEL.06-787-1881　FAX.06-787-1952

PRIZE WORLD

YUBIS

ハローキティ&マイメロディ 見えかくれウォッチ

8月中旬 発売予定

今回はハローキティのデザインが変わり、それに加えてマイメロディがアソートされています!!



写真はパート1のものを使用しています。

©'76,'98 SANRIO



1分間に文字盤が暗くなったり明るくなったり。これは楽しい!!

6種(ハローキティ4種・マイメロディ2種)アソート
SIZE:フリー 1ct 60個 OP価格 ¥48,000

Pole Pole E.L. WATCH

好評 発売中

人気シリーズ「SNOW」のデザイン+自然保護という新要素を加えた革新プライズです!!!
注目度抜群のイルミネーターライト付!!!

ポレ ポレ イーエル ウォッチ
Pole Pole E.L. WATCH
8種アソート SIZE:フリー 1ct72個 OP価格¥35,800

POPOF Zaire Kahuzi-Biega National Park

Pole Pole Foundation

ポレポレ基金について

ポレポレ基金は、ザイール カフジ=ビエガ国立公園のガイドをしているジョン・カヘークワが地元の若者たちに呼びかけて、1992年に設立されました。
ポレポレとは「ゆっくり」という意味のスワヒリ語で、あせらずゆっくりと運動の輪を広げていこうという気持が込められています。
基金の目的は公園内外の自然環境の保全と絶滅の危機に瀕するゴリラの保護、地域振興、自然保護教育に関することです。

※このキャンペーン・ロゴの使用はポレポレ基金日本支部によって、正式に承認されています。



©KPBC 1998. ポスター付 機能説明書付 TAG付

この商品の売上げの一部がアフリカ第3ゴリラ保護活動のために日本支部を通じ(POLE POLE FOUNDATION)に寄付されます。

SNOW-SPORT ホワイトセレクション



NEW

7月中旬 発売予定 ©KPBC 1998. ポスター付 機能説明書付 TAG付

暑さを全く感じさせない「SNOW ホワイトセレクション」。透けるような「白」のハイソサエティなアソートです。

スノー スポーツ
SNOW-SPORT ホワイトセレクション
5種アソート SIZE:フリー
1ct80個 OP価格¥39,800

SNOW-SPORT METAL QA



NEW

7月中旬 発売予定 ©KPBC 1998. ポスター付 機能説明書付 TAG付

重厚なボディのソリッドメタルウォッチ。シリーズの中でも重量級の「SNOW METAL LCD」を上回るボリューム感を実現。

スノー スポーツ メタル キューエー
SNOW-SPORT METAL QA
2種3色(計6種類)アソート SIZE:フリー
1ct52個 OP価格¥41,600

SNOW-SPORT スクエアーSURF



NEW

7月中旬 発売予定 ©KPBC 1998. ポスター付 機能説明書付 TAG付

流線型の美しいボディがサーファーをイメージしているストリートウォッチ。

スノー スポーツ サーフ
SNOW-SPORT スクエアーSURF
6種アソート SIZE:フリー
1ct72個 OP価格¥35,800

SNOW-SPORT ペアーコレクション2



NEW

8月上旬 発売予定 ©KPBC 1998. ポスター付 機能説明書付 TAG付

スノー スポーツ
SNOW-SPORT ペアーコレクション2

高いインカムを記録した「SNOW ペアーコレクション」パート2!! ホワイトとクリアをうまく生かしたサマーモデルをペアでBOXイン!!

3種(1箱2本入でモデルは6種)
54箱(1箱2本入)アソート
パッケージSIZE:9×13×6cm
OP価格¥43,200

CUTE ビーチサンダル



7月下旬 発売予定 © 1998 KAYO CORP. ポスター付

日差しのまぶしい夏にぴったりのカラフルビーチサンダル!!

キュート
CUTE ビーチサンダル
2種類2色(計4種類)アソート SIZE:約25cm
1ct56足 **OP価格¥30,000**

ペンギンコレクション



7月下旬 発売予定 © 1998 KAYO CORP. ポスター付

愛嬌たっぷり、みんなの人気者「世界のペンギン」が大集合!!

ペンギンコレクション
5種アソート SIZE:フリー
1ct90個 OP価格¥30,000

Swim Aquarium



好評発売中 © 1998 KAYO CORP. ポスター付

おしりのリングを引っぱるとぷるぷるッとふるえて泳ぎだす楽しいしかけつき!

スイム アクアリウム
Swim Aquarium
5種アソート SIZE:約15.5cm
1ct75個 **OP価格¥30,000**

オーストラリア動物紀行



好評発売中 © 1998 KAYO CORP. ポスター付

オーストラリア大陸固有の、たいへん風変わりな動物たちです!

オーストラリア動物紀行
6種アソート SIZE:約14.5cm
1ct100個 **OP価格¥25,000**

The moon symbolizes the importance of our harmony with the natural environment.

企画製造 KAYO CORPORATION
株式会社 カヨーコーポレーション
〒542-0081大阪市中央区南船場2丁目6番28号
TEL.06-271-6665 FAX.06-271-6664

KAYOのインターネットホームページができました!http://www.ingnet.or.jp/~boxbro までアクセスしてね!

総発売元 株式会社 ユウビス

本　　社／東大阪市市川俣3-1-35 〒577-0063 TEL(06)787-1881 FAX(06)787-1952
本社販売課／東大阪市市川俣3-1-35 〒577-0063 TEL(06)787-1882 FAX(06)787-2454
東京営業所／東京都台東区台東4-27-5 〒110-0016 TEL(03)3837-3719 FAX(03)3837-3887
福岡営業所／福岡市中央区大名2-3-2 〒810-0041 TEL(092)713-1083 FAX(092)771-7223

●掲載商品は試作品の為、一部改良する場合がございます。

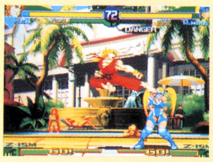


YUBIS
AMUSEMENT
8月上旬
発売予定
© KPBC 1998.
ポスター付
機能説明書付
TAG付
NEW
大きな「エックス型」デザインが印象的な注目モデル、緊急発表!!
スノー スポーツ ワールド スカイ
SNOW-SPORT WORLD SKY
6種アソート SIZE:フリー 1ct72個 OP価格¥35,800
8月上旬
発売予定
© KPBC 1998.
ポスター付
機能説明書付
TAG付
NEW
9種類とゼイタクなカラーバリエーションで、プレイヤーの好奇心を強く刺激する注目の新商品!!
スノー スポーツ ナイン
SNOW-SPORT 9
9種アソート SIZE:フリー 1ct72個 OP価格¥35,800
© KPBC 1998.
ポスター付
機能説明書付
TAG付
好評発売中
大反響の「SNOW」シリーズに、初夏限定のイエローバージョンが登場!!
スノー スポーツ
SNOW-SPORT イエローセレクション
5種アソート SIZE:フリー
1ct80個 OP価格¥39,800
好評発売中
© KPBC 1998.
ポスター付
機能説明書付
携帯電話の着信電波を感知して、LEDがフラッシュする流行度No.1アイテムが、パワフルなプライズウォッチになりました!!
スノー モービル フォン フラッシュ キューエー
SNOW Mobile phone Flash QA
5種アソート SIZE:フリー
1ct60個 OP価格¥48,000
好評発売中
© KPBC 1998.
ポスター付
機能説明書付
TAG付
人気の高いLEDフラッシュのモデルと、E.L.ライトがサークル状にフラッシュする珍しいモデルのダブルアソート!
スノー フラッシュ イーエル フラッシュ
SNOW FLASH & E.L. FLASH
2種類5色(計10種類)アソート SIZE:フリー
1ct60個 OP価格¥48,000
1. イルミネーターリングフラッシュ
2. 4方向リレーフラッシュ
好評発売中
© KPBC 1998.
ポスター付
機能説明書付
TAG付
欲張りクオリティのアナログ&デジタルウォッチ最新作!!
スノー スポーツ ユーピー キューエー エル・シー・ディー
SNOW-SPORT UP QA & L.C.D
6種アソート SIZE:フリー
1ct54個 OP価格¥43,200
好評発売中
© KPBC 1998.
ポスター付
機能説明書付
スノー スポーツ イーエル
SNOW-SPORT E.L.
5種アソート SIZE:フリー 1ct60個 OP価格¥39,800
「SNOW」シリーズに待望のE.L.モデルが登場!!
好評発売中
© KPBC 1998.
ポスター付
機能説明書付
エランズ ワールド ウォッチ
ERANZ WORLD WATCH
5種アソート SIZE:フリー 1ct60個 OP価格¥48,000
世界を飛び回るビジネスマン&安近楽トラベラーに送る!
「時差対応2ムーブメント」ウォッチです!!
好評発売中
© KPBC 1998.
ポスター付
機能説明書付
スノー スポーツ ランナー
SNOW-SPORT RUNNER
6種アソート SIZE:フリー 1ct72個 OP価格¥35,800
独特なヌルッとしたデザインがポイントの「SNOW」アスリートモデル誕生。
好評発売中
© KPBC 1998.
スノー スポーツ オーバル
SNOW SPORT OVAL
2種6色(計12種)アソート SIZE:フリー 1ct72個 OP価格¥35,800
開発したばかりのオリジナルアイテム!
好評発売中
© KPBC 1998.
ポスター付
スノー メタル
SNOW METAL スターIII
6種アソート SIZE:フリー 1ct72個 OP価格¥35,800
「SNOW」シリーズの中でも特に高い人気を誇る「スター」モデル第3弾。
好評発売中
© KPBC 1998.
ポスター付
機能説明書付
スノー オール スポーツ キューエー
SNOW ALL-SPORT QA
6種アソート SIZE:フリー 1ct72個 OP価格¥35,800
ユウビスオリジナルブランド「SNOW」の個性派アナログウォッチ。
The moon symbolizes the importance of our harmony with the natural environment.
企画製造
KAYO CORPORATION
株式会社 カヨーコーポレーション
〒542-0081大阪市中央区南船場2丁目6番28号
TEL.06-271-6665 FAX.06-271-6664
KAYOのインターネットホームページができました!http://www.ingnet.or.jp/~boxbro までアクセスしてね!
総発売元
株式会社 ユウビス
本社／東大阪市市川俣3-1-35 〒577-0063 TEL(06)787-1881 FAX(06)787-1952
本社販売課／東大阪市市川俣3-1-35 〒577-0063 TEL(06)787-1882 FAX(06)787-2454
東京営業所／東京都台東区台東4-27-5 〒110-0016 TEL(03)3837-3719 FAX(03)3837-3887
福岡営業所／福岡市中央区大名2-3-2 〒810-0041 TEL(092)713-1083 FAX(092)771-7223
●掲載商品は試作品の為、一部改良する場合がございます。

あなたをお待ちしております！

ストリートファイターZERO3

STREET FIGHTER ZERO 3





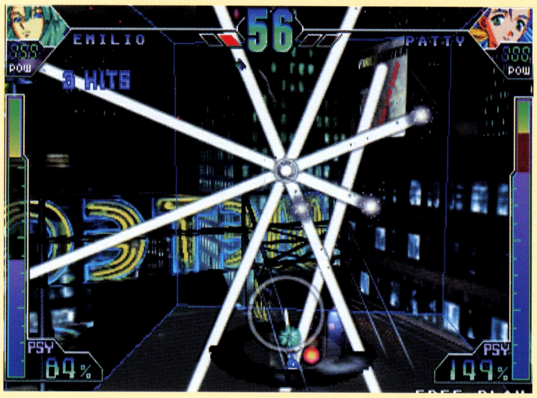
新システム「ISMセレクト」を採用!!

©CAPCOM CO.,LTD 1998 ALL RIGHTS RESERVED.

サイキックフォース2012

PSYCHIC FORCE TWENTY-TWELVE

人気超能力大戦格闘第2弾！



©TAITO CORP.



ダイナマイト刑事2

DEKA

TM

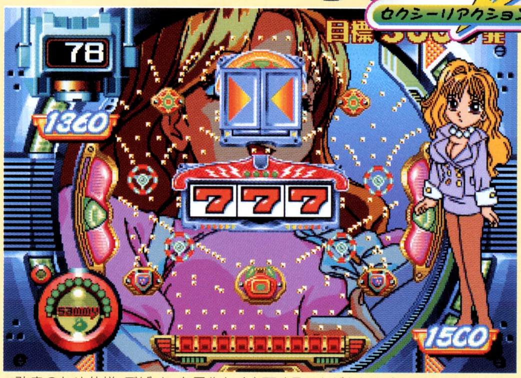


MODEL2により銃撃シーンがさらにパワーアップ！3Dポリゴンバトルアクション登場。

©SEGA1996,1998



パチンコ Sexy Reaction セクシーリアクション



業界初の脱衣ビデオパチンコゲーム

※改良のため仕様・デザインを予告なく変更することがあります。©SAMMY 1998

DAYTONA USA 2 BATTLE ON THE EDGE

デイトナUSA2





THE HEAT IS BACK!

DX

DX W1,330×D2,760×H2,320mm
©SEGA1994,1998

COSMO BUSTERS

コズモバスターズ

とにかく目立ちすぎ！



W700×D680×H1,930mm
※改良のため仕様・デザインを予告なく変更することがあります。
©SAMMY 1998

株式会社アミューズオリエント
東京都豊島区北大塚2-9-12 〒170-0004 ☎03(3940)3271(代) FAX03(3949)1122

NACOS 株式会社ナコス
〒211-0022 神奈川県川崎市中原区苅宿73番地
TEL・044(433)8331(代) FAX・044(433)8335



インカムを満足させる主役たちが
namco
ALMIGHTY HUMAN PROJECT
テクノドライブ
技之運転
人類全能化
シリーズ第2弾!
運転技術を
測定&強化せよ!
W880×D1,018×H2,060mm
©NAMCO LTD.
SOULCALIBUR
ソウルキャリバー
3D武器格闘ポリゴンゲーム!
©NAMCO LTD. ※画面は開発中のものです。
SWEET LAND III
namco
スウィート
ランドⅢ
大胆な景品レイアウトが可能!
W1,400×D1,400×H1,290mm
©NAMCO LTD.
目方で ドンピシャ
プライズゲーム。
W890×
D1,080×
H1,900mm
©NAMCO LTD.
SUPER ワールドスタジアム '98
定番ワースタ
最新作!
©NAMCO LTD.
※球団名ならびに選手名は
(社)日本野球機構の
同意を得ています。
PANIC PARK
パニックパーク
バラエティ豊かな
ミニゲーム満載の
アクション・
ゲーム!
SD W800×D1,120×
H2,400mm(POP含む)
DX W1,150×D1,730×
H2,270mm
©NAMCO LTD.
SD
DX
TIME CRISIS II
タイムクライシス2
通信機能搭載
ガンシューティング
ゲーム。
W1,500×D1,510×H2,090mm
DX W2,304×D1,927×H2,309mm
©NAMCO LTD.
DX
株式会社 アミューズオリエント
東京都豊島区北大塚2-9-12 〒170-0004 ☎03(3940)3271(代) FAX03(3949)1122
NACOS
株式会社 ナコス
〒211-0022 神奈川県川崎市中原区苅宿73番地
TEL・044(433)8331(代) FAX・044(433)8335

WU MAR HARNG 社の「ゲームキャッチャー」で、集客率と売り上げが自由自在！

OEMも承ります
お気軽にお電話ください。

コンパクトボディで最大の売上げ！景品の償却がより効率的！
景品払い出しの設定が自由自在だからインカムアップ！
ゲームセンター、デパート、スーパーマーケット、ドラッグストアーなど様々な施設に対応。
無料カタログをお送り致します。

プロフェッショナル アミューズメントメーカー



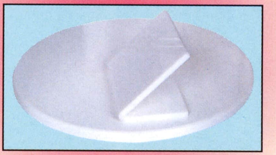


◀スーパー・キャッチャー
Size: (H) 195cm
(W) 150cm
(D) 90cm

WMH-1182A 2本爪
WMH-1182B 3本爪
WMH-1182A/B 混合

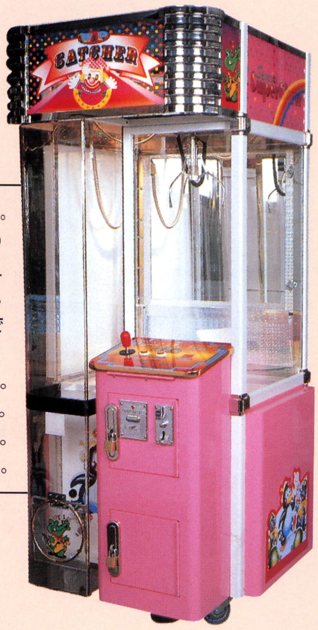
特徴
1. アームは2本爪、3本爪と2本爪/3本爪の混合の3種類。
2. 2本爪はねじで、3本爪はディップスイッチで、アームの強弱を調節します。
3. アームは360度回転するので、プレーヤーが好みの位置で止めて、景品を取る事ができます。
4. Turning Disc が付いたので、プレーヤーの好きな景品を取り易い位置で止める事が出来ます。
5. ボティーは鋼製なので、丈夫で長持ちします。
6. 美しい外観でアイキャッチ抜群、斬新なアイデアで娯楽性が高い。

登録第1008980号　平成08年意匠登録願第027507号



▲Turning Disc

▶WMH－118B
特徴
1. 筐体は明るく目を引くデザイン。アクリルケースの採用により内部の景品がクリアに見えキャッチがよりイージーに。
2. スチールフレームの採用で耐久性は抜群。
3. 自動景品移動システム搭載。
4. ペイアウト率調節機能付き。
5. インカム・プリントアウト機能搭載。
6. 幅広い種類の景品使用が可能。



▲WMH-118 B

WMH-118 A
メカニカル・クロー（クレーン）
WMH-118 B
エレクトロマグネティック・クロー（クレーン）
Size: (H) 196cm×(W) 86cm×(D) 91cm

100年もの間"流行"であるためには常にカジノでのベストマシンであることが要求される



モード画面



メニュー画面



ゲーム画面



▲WMH-300　セブンビンゴ
Size: (H) 141cm×(W) 46cm×(D) 96cm
■スクリーンタイプの最新型ビンゴゲームです。
■メダルゲームとしてもプレイが可能。
ルール
●メダルを入れ、4種類のビンゴカードから好きなものを一つ選びます。
●1カードに含まれる数字の数は4個です。
●1ゲーム7プレイ（合計7つのボールを使用してのプレイ）できます。
●最高倍率は60倍！



モード画面



メニュー画面



ゲーム画面



▲WMH-208 コインビンゴ
Size: (H) 168cm×(W) 55cm×(D) 69cm
■皆に馴染みの深い伝統的なビンゴゲームなので、長期運営が期待できます。
■メダルイン＆アウト、クレジットでのゲームが選択できます。
■カジノの雰囲気にピッタリの外観設計。
■ビンゴ適中率の調整が可能。
■誰もが気軽に楽しめるシンプルなゲーム内容。
ルール
●メダルを入れ、4種類のビンゴカードから好きなものを一つ選びます。
●1カードに含まれる数字の数は15個です。
●最初のボールでビンゴを当てると最高33ボール（最高33回）までのプレイが可能になります。
●"Double"または"Bingo"で34番目のボールがオマケ（追加）でプレイできます。
●最高倍率は1,000倍！

メーカー（製造）＆エキスポーター（輸出）
WU MAR HARNG ENTERPRISE CO.,LTD.
本社:No.25-1,South Ta-Yeh Rd., Hsiao Kang, Kaohsiung,Taiwan
Tel:886-7-8718855　Fax:886-7-8718535

MTJAPAN JULY COLLECTION



MGウォッチタンクモデル
- ●3型 50個入 各3色 OP価格¥40,000
- ●ポスター付



フラッシュコールウォッチサイバーモデル
- ●100個入 5色 OP価格¥80,000
- ●G-BOX入り



グレートポロしまえるディーバッグ
- ●50個入 OP価格¥32,000
- ●サイズ 24×42×17(cm)



グレートポロ3ポケットクーラーバッグ
- ●96個入 OP価格¥50,000
- ●サイズ 32×19.5×20(cm)



バレンチノ小鳥のさえずりアラームクロック
- ●60個入 OP価格¥36,000
- ●箱サイズ 10×14.5×3.5(cm)



アンティーク卓上扇風機
- ●60個入 OP価格¥44,000
- ●箱サイズ 20×16×12(cm)



アンバーカラーポーチ&ケース
- ●96個入 OP価格¥44,500



ビーチエアーマット
- ●72個入3柄 OP価格¥45,000
- ●箱サイズ 183×69(cm)



ゆったりエアーチェアー
- ●60個入3色 OP価格¥35,000
- ●サイズ 66×68×43(cm)



ウォッシュメイトスプレーガン
- ●60個入 OP価格¥28,000
- ●箱サイズ 4.5×13×14(cm)



軽量アルミ3脚パイプチェアー
- ●60本入3色 OP価格¥33,000
- ●サイズ 長さ48(cm)



ワイルドコレクション
- ●111個入 OP価格¥28,500



フェラーリキーケース&コインケース
- ●100個入 OP価格¥38,000



1/18 ハーレーダビッドソン3
- ●72個入6種 OP価格¥36,000 7月中旬発売
- ●箱サイズ 18×10.5×6(cm)



1/24 スーパーターボカー
- ●72個入6種 OP価格¥35,000
- ●サイズ 18(cm)



1/32 ダイキャストスポーツカー
- ●72個入6種 OP価格¥31,500
- ●箱サイズ 17.5(cm)



1/36 NEWダイキャストスーパーカー
- ●12種 OP価格¥33,000
- ●箱サイズ 12(cm)

JAPAN

有限会社　エム・ティー・ジャパン

MIZUTANI OF JAPAN TRADING LIMITED.

大阪市西区京町堀1-14-24タットビル302号
TEL06-448-3770 FAX06-448-3547
振込先：幸福銀行本店営業部(普)564264(有)エム・ティー・ジャパン
相互信用金庫西支店(当)0465120(有)エム・ティー・ジャパン

IT'S IN HERE

11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31
土	日	月	火	水	木	金	土	日	月	火	水	木	金	土	日	月	火	水	木	金

7月発売予定



ソウルキャリバー
©NAMCO LTD.
※画面は開発中のものです。



目方でドンピシャ
©NAMCO LTD.



タイムクライシス2
©NAMCO LTD.

発売中

発売中

発売中



DX



SD

パニックパーク
©NAMCO LTD.

7月中旬発売予定



デイトナUSA2 DX
©SEGA1994,1998



デイトナUSA2 TWIN
©SEGA1994,1998

7月下旬発売予定



ロイヤルアスコットⅡ
スタンダード
©SEGA 1997

7月発売予定

発売中



ランドメーカー
©TAITO CORP.



サイキックフォース2012
©TAITO CORP.



7月21日発売決定

ハイパービシバシチャンプ
©1998 KONAMI
ALL RIGHTS RESERVED.

ストラックアウト
©TBS
©1998 KONAMI
ALL RIGHTS RESERVED.

8月発売予定



発売中

発売中

発売中

発売中



ハローキティのクイズDEメール
開発元：(株)エイコー／(株)サンリオ
©'76,'96,'98 SANRIO CO.,LTD



ストリートスナップ
日立ソフト/トーワジャパン

（当社調べ）

IF IT'S OUT THERE

ジーエム商事新製品カレンダー

	メーカー	筐体	PCB	ソフト	1 水	2 木	3 金	4 土	5 日	6 月	7 火	8 水	9 木	10 金
ソウルキャリバー	namco		○											
スウィートランドⅢ	namco	○			6月下旬発売予定									
タイムクライシス2	namco	○												
目方でドンピシャ	namco	○												
パニックパーク SD/DX	namco	○												
テクノドライブ	namco	○			6月下旬発売予定									
ドリームパレス2	SEGA	○												
ロイヤルアスコットⅡスタンダード	SEGA	○												
デイトナUSA2 DX	SEGA	○			6月中旬発売予定									
デイトナUSA2 TWIN	SEGA	○			6月下旬発売予定									
オセロしようよ	SUCCESS SEGA			ST-V	7月上旬発売予定									
ランドメーカー	TAITO		キット											
サイキックフォース2012	TAITO		○											
ヴィクトリーホース	TAITO	○			6月下旬発売予定									
ハイパービシバシチャンプ	KONAMI	○												
ストラックアウト	KONAMI	○												
ストリートファイターZERO3	CAPCOM		キット							7月中旬発売予定				
ナインポケット	ALBA	○												
ストリートスナップ	TOWA	○												
ハローキティのクイズDEメール	EIKOH	○												
ジャラ	株式会社タカラ NMK	○												
（お客様メモ欄）														



スウィートランドⅢ
©NAMCO LTD.



テクノドライブ
©NAMCO LTD.



オセロしようよ
©SUCCESS 1998/
Licenced by ツクダオリジナル



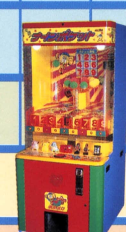
ヴィクトリーホース
©TAITO CORP.



ストリートファイターZERO3
©CAPCOM CO.,LTD 1998
ALL RIGHTS RESERVED.



ジャラ
（株）タカラ／NMK

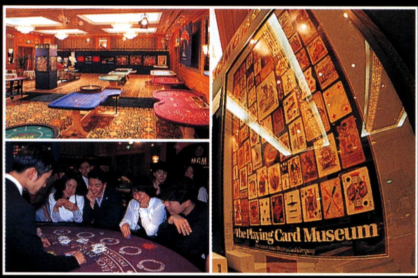


ナインポケット
© ALBA 1998

※上記のスケジュールは都合により変更する場合がございます。ご了承下さい。

1998 M·G·M 名古屋 プライベートショー

CASINO



【1995 TOKYO SHOW】



【1996 SEOUL SHOW】





【1995 OSAKA SHOW】



【1997 FUKUOKA SHOW】

日頃より、弊社の商品をご愛顧頂き、誠に有難うございます。

私共 株式会社マツイ·ゲーミング·マシン(M·G·M)は、カジノゲーム用品の製造·販売及び輸出入を目的として１９８０年８月に設立し、おかげ様で１８年目を迎えております。その間には『M·G·M ディーラーズ·スクール』を開校し、多数の一流ディーラーを育成·輩出したり、海外(ラスベガス、ロンドン、フランス等)の一流カジノ用品メーカーと独占契約を結び、優れた最新商品を輸入したり‥‥‥と、日本のカジノシーンの向上に尽力してきたと自負しております。又、日本だけでなく【アジア】を視野に入れ、『香港支店』や『ソウル支店』、１００％出資の子会社である『M·G·M WORLD』を開設して参りました。お陰様で、海外支店も着実に実績を挙げております。



さて、弊社は昨年９月に名古屋営業所、10月には福岡営業所を開設し、日本全国への営業活動の拠点を着実に増やして参りました。今回は昨年５月の福岡ショーに続き、名古屋のお客様を中心としたプライベートショーを７月２４日(金)に開催致します。当日は、各種カジノテーブルや関連商品はもちろんの事、テーブルレイアウト分野に革命を起したイギリス:ＴＣＳ社製の『プリントレイアウト』や『シャッフルマスター』、又、国内営業部第３課が展開するコンシューマー市場向けの卓上ゲーム等をご紹介していきたいと考えております。



21世紀に向けて――――――株式会社マツイ·ゲーミング·マシン(M·G·M)の新たな方向性をご覧いただくと共に、皆様方の新たな発展のお役に立てる展示会をと考えております。皆様お誘い合わせの上、是非ご来場賜りますようスタッフ一同、心よりお待ち致しております。

◆日時：1998年 7月24日(金) 14:00〜20:00

◆会場：名古屋東急ホテル 〒460-0008 名古屋市中区栄4-6-8 **3F【ルネッサンス】**

カタログご請求下さい
The President M.G.M
Osaka Nagoya Las Vegas ★ Tokyo ★ Hong Kong Seoul Fukuoka

M.G.M Matsui Gaming Machine CO.,LTD.

展示会のお問い合わせは 03-5467-5406まで!!

◆本社	〒150-0012 東京都渋谷区広尾2-1-15 マーキスヒロオビル	TEL：03-5467-5211	FAX：03-5467-5218
◆東京ショールーム	〒106-0032 東京都港区六本木3-8-23 ともビル1F	TEL：03-3408-5311	FAX：03-3408-5120
◆大阪支店	〒532-0003 大阪市淀川区宮原2-14-14 新大阪グランドビル5F	TEL：06-393-7711	FAX：06-399-5235
◆名古屋営業所	〒460-0007 名古屋市中区新栄3-6-5 フェア·ステージ1F	TEL：052-261-1911	FAX：052-261-1918
◆福岡営業所	〒812-0042 福岡市博多区豊2-1-7 豊ビル1F	TEL：092-461-2411	FAX：092-461-2430
◆香港支店	1102A, 11/F, CENTURY SQUARE, 1-13 D'AGUILAR ST., CENTRAL, HONG KONG.	TEL：852-2536-9031	FAX：852-2536-9181
◆ソウル支店	156-7, SAM SUNG-DONG, KANG NAM-KU, SEOUL, KOREA.	TEL：82-2-568-1711	FAX：82-2-568-1730
◆ラスベガス事務所	2336, HUNT CLUB ST., LAS VEGAS, NEVADA, 89128, U.S.A.	TEL：1-702-256-8631	FAX：1-702-256-4173

7月100台限定!!

好評発売中

ゲームで楽しんで
ポストカードをGet!!

ハローキティのクイズDEメール



サンリオキャラクターの
かわいいポストカード

クイズに
答えて

いっぱい
Getしよう!!

クイズの問題はおなじみの
サンリオキャラクターのことがいっぱい。
さぁ、あなたは何問わかるかな?

切手を貼って、
おともだちや ♥ etc…に
たくさんポストカードを送っちゃおぅ!!

SCロケにて
1日9万円の
売上達成!!
2ヵ月で
償却可

本　　体：OP価格 288,000円
専用景品：OP価格 56,000円（1C/T3,200枚入）

サ イ ズ：W450×D450×H1600mm
消費電力：150W

Ⓒ'76,'96,'98 SANRIO

ポストカードの種類は全部で32種類!! これからもどんどん増えていくよ!



● 開 発 元

遊びとロマンの創造
EIKOH

株式会社 エイコー
本　　　社：〒130-0004　東京都墨田区本所1-3-13
TEL 03-3624-1183　FAX 03-3622-6235

● 販売代理店

TECMO テクモ株式会社 販売部
〒102-8230　東京都千代田区九段北4-1-34 3F
TEL 03-3222-7620　FAX 03-3222-7629

YUBIS 株式会社 ユウビス
〒577-0063　大阪府東大阪市川俣3-1-35
TEL 06-787-1881（代）FAX 06-787-1952

GM 株式会社ジーエム商事
〒143-0016　東京都大田区大森北5-9-13
TEL 03-3766-9331（代）FAX 03-3766-9398

MG MATSUYAMA GAME (株)松山ゲームサービス
〒790-0047　愛媛県松山市余戸南4丁目9-40
TEL 089-971-5786（代）FAX 089-973-5189

※商品内容は改良のため予告なく変更する場合がございます。ご了承ください。

BIGサンリオフェイスクッション

7月 新発売 好評発売中!



ポスター付

タフタ生地のとっても肌触りが良い かわいいサンリオキャラクターの BIG SIZE!!フェイスクッション新登場!!

OP価格 **30,000円**　4種類／48個入／約35cm

サンリオ冷茶セット

ポスター付



7月 新発売

4種類
80個入
約13×13×8.5cm

予約受付中

OP価格 **30,000円**

サンリオフラワーファン

ポスター付



7月 新発売

5種類
60個入
約12×12×17cm

好評発売中

OP価格 **30,000円**

ハローキティ&マイメロディマーブルポーチ

7月 新発売



好評発売中　ポスター付

OP価格 **30,000円**
10種類／75個入／約18cm

ドミノ君Tシャツ

7月 新発売



好評発売中　ポスター付

OP価格 **30,000円**
5種類／80個入／約13×8×15cm
オリジナルBOX入

日清ひよこちゃんのチャイナドール

7月 新発売



好評発売中　ポスター付

OP価格 **30,000円**
6種類／75個入／約18cm

ラビーファーム

7月 新発売

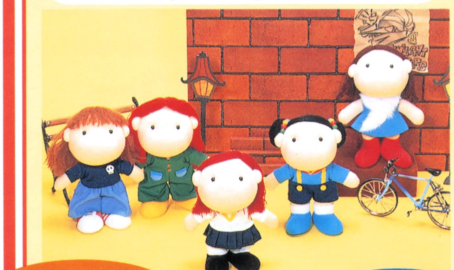


好評発売中　ポスター付

OP価格 **30,000円**
5種類／100個入／約18cm

POP GIRL'S

7月 新発売



好評発売中　ポスター付

OP価格 **30,000円**
5種類／85個入／約23cm

お知らせ

弊社の広告、並びにカタログに掲載されている全てのクレーン用キャラクター景品は、日本国内のアミューズメントプライズマシン用に版権の許諾を受けており、景品以外でのご使用や海外への販売はご遠慮下さいます様、お願い申し上げます。



※商品内容は改良のため予告なく変更する場合がございます。ご了承ください。

クレーン　MINIクレーン　46φカプセル　75φカプセル　100φカプセル　150φカプセル　60φスコープ　80φスコープ　スウィートランド　キーキャッチャー　ハッピーベル　輪投げ

Mascotkey & Keyring マスコットキー＆キーホルダー

リトルゴジラキーホルダー



6種／OP価格16,000円／100個入
約5.9cm
OPP袋入

ゴジラマスコットキー



新色バージョン!!
5種／OP価格16,000円／100個入
約7cm
©東宝・東宝映画

サンリオフェイスキーホルダー

新発売



5種／OP価格21,000円
100個入／約5cm
© '76,'89,'93,'96,'98, SANRIO

サンリオデラックスキャラクターキー



8種／OP価格15,000円
100個入／約5.9cm
©'76,'88,'89,'90,'92,'93,'96 SANRIO

Funcy ファンシー

ケタケタドクロくん

新発売



3種／OP価格23,000円／48個入
ブリスター23×9cm
本体　約15cm

アミバッチセット

新発売



10種／OP価格20,000円
120個入／約4.5cm

ゴジラ缶バッチ



5種／OP価格6,500円
100個入／OPP袋入
©東宝・東宝映画

ハローキティ電卓キー



1種／OP価格35,000円
90個入／約6cm／OPP袋入
© 1976,1997 SANRIO CO.,LTD

Confectionery お菓子

サンリオラムネセット



8種以上／OP価格15,000円
約360個入
©'76,'85,'86,'88,'90,'92,'93 SANRIO

夏のスウィート菓子セット

新発売



10種以上／OP価格16,500円
約500個入

フルーツラムネ

新発売



3種／OP価格7,500円
約2400個入

サンリオキャラクターキャンディー



5種／OP価格9,800円
10kg約1250個入
©'76,'88,'89,'92,'93 SANRIO

Adult アダルト

Chain Ring（チェーンリング）

新発売



5種／OP価格15,000円／50個入
約5.5cm／ケース付

Pure Nail（ピュアネイル）



新発売
5種25色／OP価格25,000円
80個入／約5cm／ケース付

Nightブレス（ナイトブレス）

新発売



5種／OP価格13,000円／50個入
約5.5×5.5cm／台紙付OPP袋入
蓄光ビーズが入ってます。

デバイスマン



5種／OP価格23,000円／80個入
約6.5cm／ヘッダー付OPP袋入

※カプセル景品をはじめ広告掲載以外の景品も多数取り揃えております。
総合カタログをご希望のお客様はお気軽に弊社まで、ご請求下さい。

遊びとロマンの創造
EIKOH
株式会社エイコー　AM販売部
本　　　社：〒130-0004　東京都墨田区本所1-3-13
配送センター：〒341-0037　埼玉県三郷市高州2-125-1
TEL 03-3624-1183　FAX 03-3622-6235
振込銀行　第一勧業銀行　浅草支店 当座 0119767



待望のDYNAX麻雀・2年ぶりの新作!
麻雀
立直一発
© 1998 DAYNAX SOFT Div/Nakanihon,Inc. Nagoya Japan/jas Co,.Ltd.
™
蘇る立直3
ここに極まる!
VIDEO COMPUTER SYSTEM
DYNAX
DYNAX SOFT Div.
製品の仕様は予告無く変更する場合がございます。



© 1998 Nakanihon,Inc. Nagoya Japan/jas Co,.Ltd.
BILLIARD ACADEMY
REAL BREAK
™
リアルな手ごたえ・・・
GOOD IDEA!!
NAKANIHON
一瞬のミスも許されない、
熱い真剣バトル!!
japan amusement system co.,ltd
ジャパンアミューズメントシステム株式会社
jas
〒171-0022 東京都豊島区南池袋2-27-2マルグリッドビル4F
TEL(03)3980-3950(代表) FAX(03)3988-1525

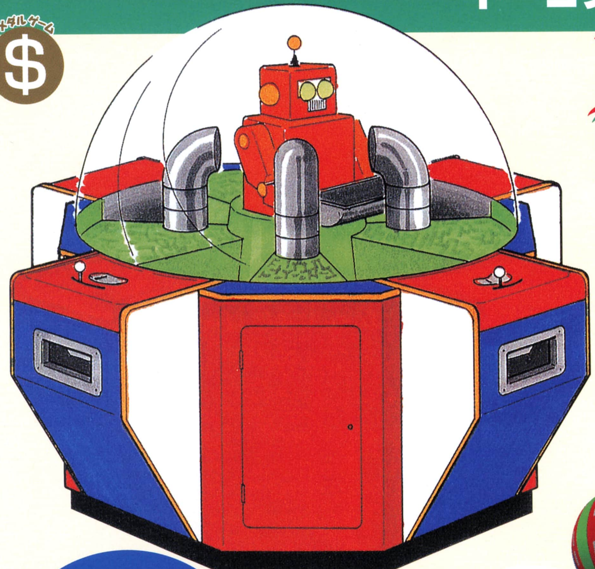

© 1998 Nakanihon,Inc. Nagoya Japan/jas Co,.Ltd.
GOOD IDEA!!
NAKANIHON
VSリバーシ
DONDEN
LOVER 2
TM
ラブラブ
ブイ ブイ
恋もする ケンカもする
TIME 126
HELP
PLAYER 11
RUKA 12
白と黒が乱舞する。
ダンシングピース
製品の仕様は予告無く変更する場合がございます。
近日発売 乞う御期待！


究極のビデオパチンコ!!
© 1998 DYNAX SOFT Div / Nakanihon,Inc. Nagoya Japan / jas Co.,Ltd.
銀玉勝負
DX
TM
SPORTS Casino
2in1
Sexy Casino
NEW バージョン
DAI-GET
DX
プライズマシーン革命機
より大きな景品が
入るようになって新登場
大好評につき
再販決定!!
DAI-GET
© jas

"創・遊・人すきです"
TOGO

オオ!コレガ、トーゴノチャイルドシリーズカ!

メダルゲーム



プッシャーロボ・PINHEAD（ピンヘッド）

いよいよ6月中旬発売!

ジャックポット機能搭載

メダルゲームの定番「プロッシャー」がトーゴチャイルドマスメダルシリーズに登場!

基本操作は従来のプッシャーと同じです。手元のゲージを満タンにすると中心のロボットが大量のメダルを払い出します。メダル投入口を埋め込み式にしレール角度調整レバー方式を採用、まったく新しいプッシャー機となりました。またいたずらも防止出来ます。中央のシンボルロボットは、とてもキュートでアイキャッチ性も高くロケーションのアイドルまちがいなしです。

●サイズ:W900×D1700×H1800
●消費電力:未定●重量:未定



メダルゲーム

スゴロクアドベンチャー



最高払い出しメダル90枚!

止まれ!サイコロ 進め!ちびっこ 探検隊!!

★「サイコロスロット」を回転〜停止させて出た数字の数だけ進め、止まったマスの内容によって払い出されるスゴロクスタイルのメダルゲームです。

●サイズ:W500×D500×H1500
●消費電力:150W●重量:54kg

ゴックンコインちゃん



連続メダル投入可能!

メダル来い来い コインちゃん

★コリント式で常時開閉しているキャラクターの口にメダルをタイミングよく入れると設定倍数のメダルが払い出されます。またフィーバースロットの3か5か7で止まるとフィーバーします。

●サイズ:W500×D500×H1500
●消費電力:61W●重量:56kg

チャイルドゲーム

PAKU-PAKU-PANIC パクパクパニック

ノンプライズ



パクパクパックン食べちゃうぞ〜

パクパク（キャラクター）が口をパクパク開閉させながら左右にゆれます。制限時間内に何個のボールを入れられるかを競うゲームです。

●サイズ:W900×D1700×H1800●消費電力:115W●重量:140kg

FRIEND PATOCAR

定置式乗物

カッコイイ、パトカーに乗ってハイウェイパトロールに出動だ!



運転機能搭載

ハンドル操作によってボディの中心を軸にして左右に傾きます。

●サイズ:W900×D1430×H1100●消費電力:未定 ●重量:未定

はたらく消防車

定置式乗物

真っ赤な消防車は街の人気者



遊び機能いっぱい!

ハンドル、クラクション、ターンシグナル、アクセル、ブレーキ、無線機、サイレン、鐘等遊びの機能がいっぱい!リアルなボディは子供たちの注目の的!!

●サイズ:W950×D1950×H1500●消費電力:200W●重量:167kg

■感動ある遊びを世界の人々に■

株式会社 トーゴ

本　　社／〒152-0023 東京都目黒区八雲1-5-7
TEL.03-3718-6461 FAX.03-3725-2420

西日本支社／〒564-0063 吹田市江坂町1-23-19
米澤ビル第5江坂704号室
TEL.06-821-9522 FAX.06-821-9526

九州支店／〒812-0011 福岡市博多区博多駅前2-10-12
ハイラーク博多駅前 201号
TEL.092-411-2833 FAX.092-411-2208

株式会社 トーゴ北日本
〒059-1364 北海道苫小牧市字沼ノ端18-77
沼ノ端中小企業団地
TEL.0144-57-1050 FAX.0144-57-1051

●外観及び本仕様は予告なく変更される場合があります。

カーニバルゲーム

Bang! Bang! Bang!

バン!バン!バン!

あいつにゃとってもかなわな〜い!

スロットマシーン同様、3つの穴にボールを投げ込んで回転するボールを止めます。時間内に見事「777」が揃えば景品が払い出されます。

新機構"TAPS"採用! 素早くゲームをクリアせよ!
〜TIME ATTACK PRISE SYSTEM〜

2本ある景品払い出しラインの内1本は高価景品、もう1本は通常景品と分かれます。短時間でゲームをクリアすれば高価景品払い出し、通常時間以内であれば通常景品払い出しと、2WAYの景品払い出し方式を採用しました【実用新案出願中】。これにより、これまで以上にプレーヤーは熱くなること間違いなしです。



●サイズ:W800×D2500×H2240
●消費電力:210W●重量:265kg

THE 野球拳

スリム筐体好評発売中

新展開 その①

エアロシティがTHE野球拳に!

簡単キット ¥198,000

ローコストでTHE野球拳が導入可能!!

（希望者には付属機能を無料で差し上げます）

新展開 その②

ビデオカセットタイプ対応ベンダー発売!!

自販機・プライズマシン等に取付可能

※専用景品ケース（3×20.5×12.5㎝）もあります。



スリム筐体

OPプライス ¥298,000

お求め易い半額セール実施中!! LD~~¥98,000~~→¥49,000 CDI~~¥68,000~~→¥34,000













Part 26 バニーガール編　Part 27 スーパーコギャル編　Part 28 お嬢様乗馬編

NEW 株式会社ジャトレ

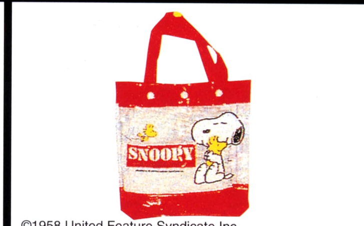
〒150-0012 東京都渋谷区広尾5-25-2
広尾AKビル5F
TEL03(3449)5121・FAX03(3449)5124


©1958 United Feature Syndicate,Inc.

スヌーピーウォッチ　7月末発売
A 100個 ¥19,800
B 100個 ¥28,000（ボタンを押すと文字盤が出ます）


©1958 United Feature Syndicate,Inc.

スヌーピーキーホルダー
90個 ¥10,800


©1958 United Feature Syndicate,Inc.

スヌーピーバッグ（青・赤）
120個 ¥30,000
25×25cm



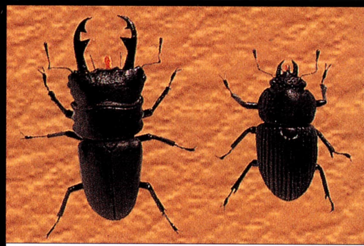
ミニスウィングホース
150個 ¥18,000



ベティジョッキ
60個 ¥12,000
©KFS/FS



昆虫ギャラリーカブトムシフィギュア
60個 ¥45,000



昆虫ギャラリーオオクワガタフィギュア
60個 ¥45,000



おさかな王国（キーホルダー付）
60個 ¥4,200



27枚撮フラッシュ付カメラ
120個 ¥54,000



ドリンクホルダー
100個 ¥8,000



バブルウォッチ
100個 ¥15,000



バブルキーホルダー
100個 ¥12,000



キーチェーンウォッチ
100個 ¥10,000



トーキングウォッチ
60個 ¥27,000


タイム・コンパス・サーモメーター・拡大レンズ・メジャー・ストップウォッチ・アラーム機能

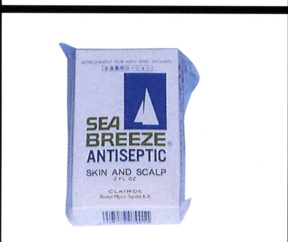
サバイバルウォッチ
50個 ¥20,000



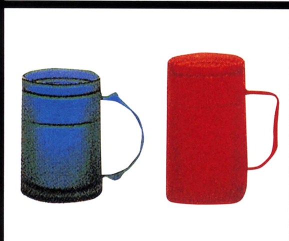
ストップウォッチ
100個 ¥19,000



アナログスウォッチタイプウォッチ
100個 ¥35,000



シーブリーズ薬用ローション
50個 ¥14,900
（10cm フックにかけられます）



カラーフローズンジョッキ
230ml 96個 ¥17,000
210ml 96個 ¥15,000



バスクロック
60個 ¥12,000



ゴールド&シルバーブレスレット
100個 ¥8,000



ムードリング
120個 ¥15,000
宝石の色が変化します



パズルバンク
120個 ¥7,200



パズルボールキーチェーン
120個 ¥7,200



クリスタルキーチェーン
100個 ¥6,000



クリスタルアニマルキーチェーン
120個 ¥7,200

株式会社 **セントラル**

〒262-0012　千葉県千葉市花見川区千種町169-1
TEL. 043（286）4440/FAX. 043（286）4441
香港事務所：1/F., Rm.112Empire Centre, T. S. T. East, Kowloon.
TEL.（852）2366 0365, 2366 4504 FAX.（852）2311 0911
［振込先］第一勧業銀行　稲毛支店（普）1385615

※３万円以上（離島の場合５万円以上）お買い上げの方、送料弊社負担。

サンリオグッズ



ハローキティミニグラス
100個 ¥28,000



マイメロディ8オンスタンブラー
80個 ¥22,400



ハローキティタンブラーグラス
80個 ¥22,400



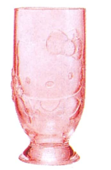
マイメロディーミニバッグアソート
120個 ¥45,000



ハローキティうちわ（型板）
100個 ¥18,000



親塗子供扇ハローキティ
50個 ¥35,000
18cm



ハローキティレリーフグラス
72個 ¥22,000

抗菌



抗菌エンジェルキティマグカップ
120個 ¥36,000
240ml φ66×81mm



サンリオ吹き戻し
300個 ¥15,000



サンリオアクロバット鉄棒
300個 ¥18,000



ハローキティビニールボール（赤・ピンク）
7.5cm 240個 ¥28,800
12.5cm 60個 ¥21,000



ハローキティじゃんけんスタンプキーチェーン
80個 ¥29,600



ハローキティステッカー
180個 ¥15,000
7.5cm×7.5cm



ハローキティマッサージ機
120個 ¥43,200



ハローキティビーチバッグ（丸）
60個 ¥36,000
φ19×28.5cm



ハローキティビーチバッグ（角）
60個 ¥36,000
33×40cm



ハローキティハンカチ
100個 ¥18,000
30×30cm



ハローキティハンドタオル
100個 ¥28,000
22×22cm



ハローキティ印鑑ケース（細）
120個 ¥43,200



マイメロディ電卓ホルダー
120個 ¥36,000



ハローキティ電動歯ブラシ
120個 ¥43,200



マイメロディ爪切りキーホルダー
120個 ¥36,000



エンジェルキティ吸盤マスコット
120個 ¥42,000
塩ビケース入･5色



エンジェルキティボールチェーンマスコット
120個 ¥26,400
紙タグ付き･5色

ポケモングッズ



ポケットモンスターダイカットうちわ
180個 ¥32,400



親塗子供扇ポケットモンスター
50個 ¥35,000
18cm



腕時計にもなります。

ピカチュウフラッシュライトウォッチ
50個 ¥35,000

ピカチュウリングウォッチ
50個 ¥28,000



ピカチュウスリッパ
30個 ¥19,500
サイズ20cm



ポケットモンスターまがるストロー
640個（32箱）¥7,680



ポケットモンスターハンドタオル
100個 ¥34,000



ポケットモンスターハンカチ
100個 ¥20,000



ポケットモンスターバンダナ
100個 ¥35,000

1

防水スポーツカラークォーツ
@¥500 30個入／OP¥15,000

2

スケルトンカラークォーツKH
@¥500 30個入／OP¥15,000

3

ジャンボデジタル
@¥500 30個入／OP¥15,000

4

ギガデジタル
@¥350 50個／OP¥17,500

5

シースルー皮クォーツ
@¥600 20個入／OP¥12,000

6

SPレディスブレスクォーツ
@¥750 10個入／OP¥7,500

7

(シチズンムーブ使用)
ELバックライトデジタル
@¥490 50個入／OP¥24,500

8


キキ・ララミニストラップ
@¥350 50個入／OP¥17,500

9


携帯電話用 パワーパック
@¥350 30個入／OP¥10,500

10

サングラスアソート
@¥200 60個入／OP¥12,000

11

グリーン・紺
ロベルト R/Cランチ巾着(ニッスイ工業(株))
@¥230 60個入／OP¥13,800

12

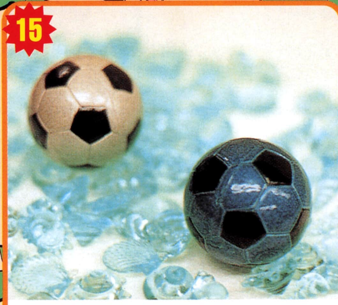
フィオルッチ、バレンチノ、モンタナ、ロベルタ、ダックスアソート
有名ブランドキーホルダー
@¥500 30個入／OP¥15,000

13

パタパタラッコ／スイスイドルフィン
@¥220 60個入／OP¥13,200

14


口笛アラーム(電池付)
@¥60 144個入／OP¥8,640

15

サッカーボール
@¥80 144個入／OP¥11,520

16

①サッカーボールKH ②バスケットボールKH
@¥80 144個入／OP¥11,520

17

①蓄光リング(プラケース入)@¥140 100個入／OP¥14,000
②クリスタルリング(プラケース入)@¥130 100個入／OP¥13,000

18

オテックス男女アソート
@¥650 250個入／OP¥13,000

19

メンズ皮クォーツ　レディース皮クォーツ
@¥350 100個入／OP¥35,000

20

ファッションメンズメタルクォーツ　レディースメタルクォーツ
@¥450 100個入／OP¥45,000

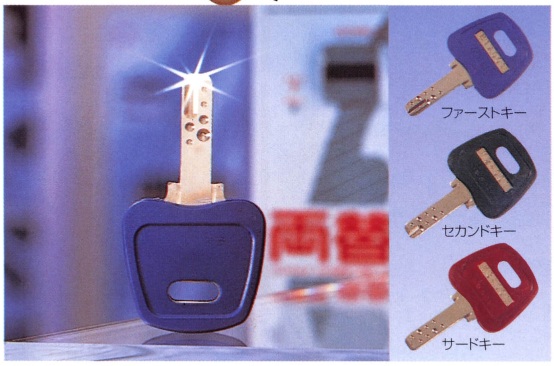
株式会社野々部時計店
〒460-0011 名古屋市中区大須2-29-5
tel 052-231-5361/fax 052-223-0177&221-6929
代金振込先:三重銀行　大須支店[当座]15316　株式会社 野々部時計店
地下鉄大須観音駅より徒歩5分　駐車場有り(12台)

ごあんない
- 3万円以上お買い上げの方は、送料無料
- カタログを毎月1回発行しております。どうぞご請求下さい
- FAXでの受付は24時間OK!!

全商品PL法対応の保険に加入済みですので安心してご使用頂けます。

★写真と商品は多少異なることがあります。★セットの内容は、予告なく変更することがあります。予めご承知おき願います。
★最新情報をFAX致します。お気軽にご請求下さい。

光新星がお薦めするホールの
ベストパートナーをラインナップ



【キー・ユニティー】 ゲーム機のシリンダーを交換することによって複数のキーを統一化できます。万一、キーを紛失してもキーチェンジが2回まで可能。管理面の安全性をより高めます。



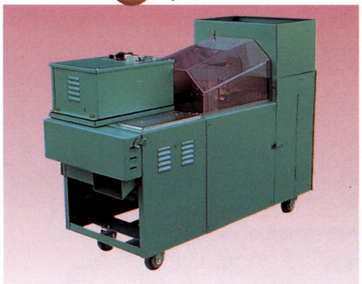
【ラコス・マイティ】 スタッフ間の業務連絡や相互通話を確実に行う通信ツールです。きめ細かなお客様サービスのためにも欠かせません。



【メダル】 サイズバリエーションに優れたメダルは、19㎜から30.3㎜までの15種類。用途に応じたセレクトが可能で、国内・海外のアミューズメント業界で幅広く活躍しています。



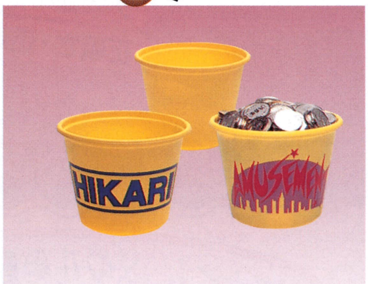
【ゲームチェアー】 快適な座り心地で、長時間プレイにもお客さまにリラックスした気分を提供するゲーム用椅子。レザー地、布地とも多彩なバリエーション素材をご用意。お店のイメージに合わせてセレクトできます。



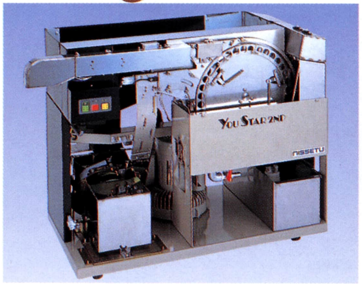
【クリーンタワーII】 ガンコな油汚れも落とすメダル湯洗浄機。使い勝手を重視したシンプルなボディには、投入・洗浄・乾燥を効果的に配置。主要部のセンサー管理でトラブルを察知。



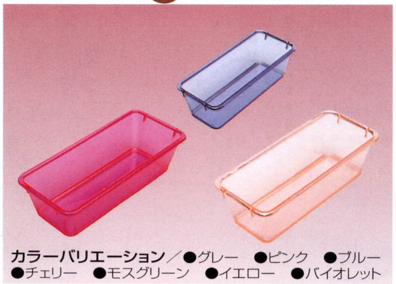
【クリーン用品】 ゲーム機のメンテナンスに欠かせない潤滑・保護・ツヤ出し剤、各種クリーナーなどをフルラインナップ。細密部分にも最適なホコリー掃タイプもあります。



【メダルカップ】 清潔さに敏感な時代のニーズに応えたメダルカップは、移動する際にとても便利なグッズのひとつ。耐久性に優れ、メダルの散乱防止に効果的です。



【You Star 2ND】 メダルのつまりを解消した独自のディスク機構、給水から洗浄までフルオートのワンタッチ操作など高性能コンパクト洗浄機。



【メダル箱】 並べて、積んで、省スペース。お店の営業形態や演出シーンに合わせて使いやすいタイプの中からお気に入りのカラーが選べます。



【メダルスコップ】 多量のメダルを一気にすくい上げるのに欠かせないスコップ。個々の使いやすさと、必要なメダル容量を考え、4種類をご用意しています。

41ヵ店の提供網

face to face……人と人とのコミュニケーションを求めて

株式会社光新星

本社 〒574-0044 大阪府大東市諸福5-13-12
TEL 0720 (73) 2300 (大代表)

●北海道 ●釧路 ●水戸 ●大宮 ●千葉 ●東京 ●西東京 ●横浜 ●長野 ●静岡
●沼津 ●浜松 ●岐阜 ●名古屋 ●京都 ●三重 ●大阪 ●難波 ●神戸 ●岡山
●広島 ●山口 ●米子 ●福岡 ●北九州 ●長崎 ●熊本 ●大分 ●宮崎

■（株）東北ノバックス ●仙台 ●青森 ●盛岡 ●秋田 ●郡山
■（株）北越ノバックス ●金沢 ●富山 ●新潟
■（株）四国ノバックス ●松山 ●高松 ●徳島 ●高知

●お問い合わせは／〒110-0004 東京都台東区下谷2丁目24-11
（光新星東京ビル）東京・営業本部
営業推進部 TEL03(5603)1128(代)

NIPPO

アミューズメント施設管理の決定版

『賢太くん』売上管理システム

がさらにパワーアップ

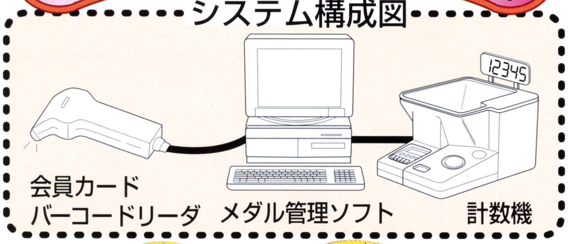


『賢太くん』システムは、
ゲーム機のメーター読み取りはもちろん
現金回収・チェックから
各種売上データの作成・分析までを
総合的に管理できるトータル・システムで
アミューズメント施設の省力化
正確さ・迅速さに大きく貢献します。

ご要望にお応えして新・ラインナップ次々と誕生!!

「賢太くん」メダル会員管理システム

システム構成図





メダル預かり支払業務を
正確・迅速に!!

「賢太くん」プライズ管理システム



プライズゲーム機の
景品管理から各種データ
づくりまですべてOK!!

Best Collection in Summer



クレーン
7月中旬

パイル地素材で触り心地良い人気ベアーの最新作。
ふわふわベア
●100個（5色）OP価格29,000円



スピーディーで気分は爽快。
ハイドロジェットスキー
●48個（2色）OP価格23,500円

クレーン
即納



タマゴ型で首にも
かけられる
ドラえもんの新兵器。
ドラえもん ミニせんぷうき
●48個（4色）

©藤子プロ・小学館・テレビ朝日

即納

キティのキュート
ボディアート!!



即納

©1976,1997 SANRIO CO.,LTD.

ハローキティネイル&リングシール
●80個4種ネイル（ピンク、オレンジ）リング（ピンク、オレンジ）
OP価格18,000円



大人気!オシャレで遊べる
新ファッションブレスレット。

ウェーブスプリングブレスレット
●144個　12色　OP価格35,568円

即納



女子高生、OLに大流行の
ハローキティ小物が勢揃い。

キティデイリーグッズ4
●140個入り（7種）OP価格29,000円 ©SANRIO CO.,LTD.



愛くるしい表情で動物園の
人気者、パンダのチャオチャオ。

チャオチャオ
●100個入り（5色）OP価格33,000円

クレーン
即納



クレーン
75φ
即納

プチプルバックカーアソート
●288個入り OP価格20,160円
●バンバンカー12型 ●シティハンター12型



クレーン
75φ
即納

ミニプルバックカーアソート'98
●144個入り（4種・各36個）OP価格20,600円



クレーン
75φ
即納

ミニプルバックカーアソートII
●144個入り（4種・各36個）OP価格20,000円



クレーン
100φ
即納

100φミニカーアソート
●144個入り（4種・各36個）OP価格25,000円

※価格のない商品につきましてはお問い合わせ下さい。

最新情報を
FAXにて
ご案内!!

世界の人々を魅了する名車が1/43スケールで登場。
new-ray 1/43ダイキャストカーアソートI
●144個入り（12種）OP価格32,000円

即納



- ●GTムスタング ●ムスタング
- ●MGF
- ●ゴルフカブリオレ 1993
- ●BMW（M3）1988
- ●ベンツ600SL
- ●アルファスパイダー
- ●ジャガー -XJ-S-V12
- ●ムスタングMACHIII
- ●ゴルフカブリオレ 1988
- ●ビートル
- ●BMW（M3）1995

F U K U Y A
株式会社 フクヤ
本　社 〒110-0012東京都台東区竜泉1-20-10
TEL 03（3872）6840（代）FAX03（3873）1495
【振込先】東京三菱銀行 三ノ輪支店 普0000893
その他、商品多数取り扱っております。カタログ御希望のお客様は、お気軽に御請求ください。

SHOKEN®

HOT HOT CARNIVAL

ホットホットカーニバル

P プライズ

三拍子そろったプライズマシン

操作は単純1ボタン

高インカム!! ロケテスト好調

種類(景品)に応じた16段階の完全PAYOUT率設定が可能



コンパクトな売上王登場!!

あそび方

景品の選択 → リールの目押し → ルーレットの目押し

仕様
- サイズ/H1,710×W550×D570mm
- 重量/66Kg
- 消費電力/90W(AC100V/50Hz/60Hz)

7月上旬発売

※仕様及びデザインは予告なく変更することがあります。

TWISTER

ツイスター

M メダル

全盤面アミューズバージョン!!

豊富な盤面20種類以上



仕様
- サイズ/H1,800×W680×D540mm
- 重量/80Kg
- 消費電力/180W(AC100V/50Hz/60Hz)

キッズカーニバル

M メダル

ボクもパパもだ〜い好き!!



仕様
- サイズ/H1,300×W450×D450mm
- 重量/43Kg
- 消費電力/90W (AC100V/50Hz/60Hz)

冒険宝島(ぼうけんたからじま)

ELE-MECHA IMPACT(エレメカインパクト)

P プライズ

遊び再発見!!

抜群のアイキャッチ効果!!



仕様
- サイズ/H1,800×W725×D595mm ●重量/98Kg
- 消費電力/160W (AC100V/50Hz/60Hz)
- 景品サイズ/φ100・φ75カプセル混在可

✪月刊パチンコ 盤面 FAX送信中!!(無料)新盤面の情報も満載!!詳しくは下記までお問合わせ下さい✪

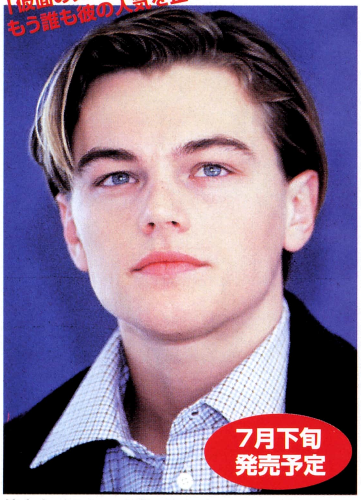
SHOKEN 昭和技研工業有限会社

テクノセンター 〒365-0074 埼玉県鴻巣市神明3－4－1
販売・サービス TEL 0485(97)2931(代) FAX 0485(97)2930

人気商品満載
ZEAL
今月もジールだね!

世界を駆けぬける、ディカプリオフィーバー。女の子はみんなレオに夢中!

レオナルド・ディカプリオ、23才。
世界中の人々が涙した世紀の大ヒット作
「タイタニック」に続いて、早くも今夏には
「仮面の男」が公開予定。
もう誰も彼の人気を止められない!



LEONARDO DICAPRIO

7月下旬
発売予定

等身大ポスター:2種/B2ポスター:6種
/ディスプレイポスター2種
企画・発売元/SHIN INTERNATIONAL &Co.

麻雀 学園祭2™




高インカム麻雀
学園祭の続編!

お待たせしました!
学園祭の当日版
ついに完成!



今度は学園祭で
会えるわね

近日発売

©1998 MAKE SOFTWARE

お店に行列を作るならこの1台!!!

ストリートSスナップ

全身が写せる!
みんなで写せる!
プリントが超きれい!

有名雑誌に
投稿できる!
プチセブン
ジュノン
各都市(全国31都市)のタウン情報誌(ミニコミ誌)

シールサイズが選べる!



全身写せてこのサイズ!

仕様

サイズ
- ●本体のみ (W)700×(D)700×(H)1,800mm
- ●カーテン取付時 (W)1,200×(D)1,800×(H)2,000mm
- ●重量 167kg(本体のみ)
- ●消費電力 165W 最大 375W
- ●カメラ 140万画像デジタルCCDカメラ 富士写真フィルム製
- ●プリンター TA方式デジタルプリンター 富士写真 フィルム製
- ●オペレーション タッチパネル
- ●シール仕様 ノンプルカットタイプ
- ●画面分割:ワイドフレーム(全身)1・4・6・8分割
  スリムフレーム (全身)2・4・8分割
  アップフレーム(半身)4・6・8分割
- ●色調 カラー、モノクロ、セピア
- ●落書き機能 色、太さ選択可能(時間設定あり)

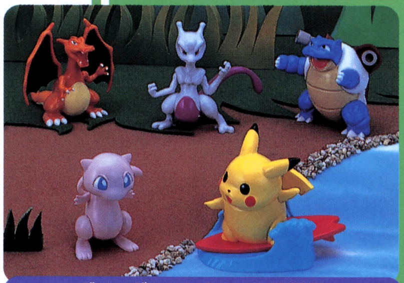
人気絶頂!!ポケモンプライズ



ガチャダマコレクション

ポケモンリアルコレクション

コレクション性バツグン!!



ガチャダマコレクション用景品

- ●¥500設定 ●全5種
- ●90φモンスターボールタイプ
- ●入数120個(各24個入り)

好評発売中

BANPRESTO © Nintendo·CREATURES·GAMEFREAK·TV TOKYO·SHO-PRO·JR KIKAKU

仕様
- ●サイズ W520mm×D550mm×H1350mm(ハンドル部含まず)
- ※(ハンドル部含む場合 D600mm)●重量 約81kg
- ●消費電力 約60±20W ●専用カプセル 85φ·90φ

大人気!定番お菓子セット

キャンディストアー



商品は全て輸入品です。
有名、無名、いろんな
外国の品々がはいっています。
35種入2200個～2300個
OP 価格¥30,000 @¥15平均
●Aセット(ガム有り) ●Jセット(ガム抜き)を選べます。

人気キャラ勢揃い!! ファンタジーアミューズ

8月発売

Fantasy Amuse
ファンタジーアミューズ

1



超人気のぬいぐるみシリーズがキュートなサイズで登場。子犬の可愛らしさがたまりません。

101匹わんちゃん ぬいぐるみ2
5種90個入り OP価格¥30,000
B-174 サイズ高さ約10～16cm

2



女の子に大好評のおやすみスタイルのぬいぐるみ。微笑ましい寝顔がますますファンを増やしそうです。

ミッキーと仲間たち
おやすみスタイルぬいぐるみ
5種70個入り OP価格¥30,000
B-243 サイズ 長さ 約25cm

3



取っ手がかわいいスプーンとフォーク。七宝焼き風のイラストでランチの人気者になりそうです。

7人のこびとイラストスプーン&フォーク
14種80個入り
OP価格¥30,000
L-662 サイズ 高さ 約11cm

SEGA™ © Disney Enterprises, Inc.

※本製品はウォルト・ディズニー・エンタプライズ株式会社との契約により、
ディズニーの著作権を使用して株式会社セガ・エンタープライゼスが製造したものです。

株式会社
Zeal ジール

〒164-0012 東京都中野区本町1-31-6
マンション中野坂上1103
TEL.03-5351-2470 FAX.03-5351-2471

MASAGO

カニさんのまんぷくだぁ！

100φカプセル払い出し
又はリプレイゲーム
（カプセル払い出しなし）

好評発売中



※写真はカプセル払い出しタイプ

- プレイヤーはカニハンドルでキャッチャーカニを操作し、フィールド上部から転がってくる玉をキャッチ。
- ゲーム終了前になるとフィーバータイム。キャッチャーカニのハサミが開閉を繰り返し、大量の玉を獲得することができます。
- 時間内に規定数以上の玉を獲得すると景品カプセルが払い出されます。（カプセル払い出しタイプ）

仕様／W630×D1,410×H1,280mm（看板取付時H2,030mm）
重量／115kg
消費電力／200W

630 × 1,410　1／100（単位mm）

OP価格 ¥398,000

MASAGO

ころがしてビンゴ

7月下旬 第3ロット 発売予定



ビンゴにならなくても、一定得点以上で再ゲームできます。

ディップスイッチにより、景品払出しタイプ、又はリプレイタイプの切り換え可能。子供から大人まで幅広い年齢層で楽しめます。

景品サイズ／円筒型カプセル（直85mm×高130mm）に最適！
75Φカプセルも使用可能。
サイズ／W800×D2,650×H2,150mm（看板含む）

800 × 2,650　1／100（単位mm）

OP価格 ¥890,000

K I D Z　F A C T O R Y　MASAGO

不況化につき、価格についてはご相談に応じます。

MASAGO

けろけろけろっぴのおかしナ？オカシな？大航海!!

好評発売中

出発だー



人気キャラ、けろけろけろっぴとロケの人気機種、キャンディものが合体！

仕様／W800×D930×H1,370mm
消費電力／60W
重量／90kg
企画／（株）サンリオ
販売・製造／眞砂工業（株）キッズF

800 × 1,370　1／100（単位mm）

OP価格
¥~~498,000~~ 廉価販売中

MASAGO

好評発売中



BROOOONN
BROOONN



親子にターゲット！
定置式乗物

仕様／W1,000×D1,700×H1,680mm
定員／大人1人、小人2人
作動時間／60〜120秒で20秒おきに可変
動き／ローリングピッチ
利用料金／¥100もしくは¥200

1,000 × 1,680　1／100（単位mm）

OP価格 ¥507,000

KIDZ FACTORY
企画・設計・製造・販売・運営
眞砂工業株式会社

柏事務所　〒277-0900　千葉県東葛飾郡沼南町沼南工業団地
TEL.0471-93-5888(代) FAX.0471-93-1764
本　社　〒121-0062　東京都足立区南花畑1丁目1番8号
TEL.03-3884-1636(代)
東北連絡所　TEL.FAX. 022-374-9699

TAMA & GTI EXPO'98

TAMA & GTI EXPOショー
台湾最大規模のゲーム機器産業展覧会

昨年のグランドイベントを見逃したんですか?

今年のショーを是非、ご覧下さい!

会期	1998年8月14日至17日(14・15日は招待日、16・17日は一般公開日。)
会場	台北ワールド貿易センター展覧館B区(台灣台北市信義路5段5號)
主催	中華民國台灣區電子遊戲機協會(TAMA)
協力主催	浩天股份有限公司(HAW TIAN CO., LTD.) 台灣電玩雜誌(TAIWAN SLOT MAGAZINE) 台灣電玩國際專刊(GAME TIME INTERNATIONAL) 神州電玩産業指南(CHINA GAME)

■GTIショーを開催して以来、海外からの参観客は40カ国を超えた。そこから見れば「アジア市場」は潜在的な市場と認められ、GTIショーは既に様々なビジネスチャンスの場を提供してきた。特に、台湾市場に進出する際には現地有力企業と直接、折衝ができる。更に、21世紀最大の市場といわれる『中国』を開拓しようと考えれば、**GTIショーは中国市場に進出する最適のスタート地点。**

■現在、台湾政府はゲームに関する法令を積極的に修整している。この法令が施行されれば、台湾の業者に対してリストラなどを指導し、市場秩序を立て直すことになる。台湾の業者は日本から多くのAM機器を輸入しているので、台湾市場は日本の業者にとって無限の機会がある。だから、**GTIショーは必ず業績を上げる最高のチャンスといえる。**

TAMA & GTI EXPOショー は台湾のTAMAとGTIの合同ショーで、台湾のあらゆるメンバーを出展させると共に、海外の企業も勧誘しています。8月14日午後6:30からは、台北グランド・ハイアット・ホテル(GRAND HYATT TAIPEI)で懇親パーティを開催致しますので、お気軽にご臨席下さい。

お問い合わせ:台灣電玩國際專刊(Game Time International)
台灣電玩雜誌(Taiwan Slot Magazine)
TEL:+886-2-2760-7407～10海外部　FAX:+886-2-2762-3873

(入場券を無料でお贈り致しますので、ご希望のお客様はお気軽にご請求下さい。)

兵隊さんの綿菓子機

大人から子供までみんなに大人気!!

1 自分で作れて楽しさ倍増!!

割りばしを回転させながら綿菓子をつくります。

2 親しみやすいキャラクター!!

作っている間には兵隊さんのおしゃべりや、流れるメロディーが楽しめます。

3 清潔なＦＲＰ製!!

清潔な上、耐久性に優れています。

4 人をつける必要はありません!!

砂糖を仕込むだけでＯＫ。



仕様

- 寸法：H1,720×W670×D550mm
- 1プレイ：100円（標準仕様）
  50円仕様はコインシューター交換で可能
- 砂糖使用量：1回約14g（1分作動）
- 電源：AC100V、約700W
- 外部電源：〒91-52175
- 重量：約35kg

くらしに夢と遊びを…

UA 株式会社 友栄

東京都千代田区三崎町3丁目7番5号
〒101 ☎03(3263)9421(代) FAX03(3263)9476

株式会社 オスカー
大阪本社 〒542-0061 大阪市中央区安堂寺町1丁目3番12号 TEL(06)765-3667 FAX(06)765-0027
東京支社 〒130-0001 東京都墨田区吾妻橋2丁目2番1号 TEL(03)3621-1801 FAX(03)3621-1802
名古屋営業所 〒451-0046 名古屋市西区牛島町2丁目10番 TEL(052)563-6785 FAX(052)582-3115
福岡営業所 〒812-0014 福岡市博多区比恵町1番18号 TEL(092)471-1638 FAX(092)471-1932

7月上旬発売

あしたのジョー バスタオル



〈ポスター付き〉

OP価格 39.600円
●60枚入り ●4種アソート
●PP袋入り

全部で4種類
揃えて楽しい、3つのカラーバリエーション!!

オスカー オリジナル商品、あしたのジョー 続々登場!!


●貴方の隣にも地球のキャラクターをしたエイリアンがいるかもしれない。

エイリアンパロディキーホルダー
OP価格18.000円
●108個入り●18種アソート●PP袋入り
●チェーン込み10～12cm
即納


●下がスタンプになっています。

恐竜スタンプ
OP価格36.000円
●576個入り●6種類
●全長4.5cm 直径3cm
即納



足型トレー文具セット
OP価格36.000円
●96個入り
●仕様サイズ:13×26×5cm
即納



●ゼンマイで本当に潜る潜水艦です。

ゼンマイサブマリーン
OP価格28.800円
●72個入り●化粧箱入り
●24×9×7cm
即納



●ガンクリップ部分にドライバーツールセットが入っています。

ツールライト
OP価格33.000円
●96個入り●化粧箱入り
●仕様サイズ:10×13×6cm
即納



ゴルフセット
OP価格24.000円
即納
●48個入り
●全長65cm

ORIGINAL BY NIWA CO.,LTD.







⑥エア ソファー

6色アソート 36個入 OP価格@¥520/個
●サイズ約70cm PVC
たたんだ状態でお届けします。

夢はすでに
4年後をめざして！

⑦スネークハンマー Lサイズ

3色アソート 96個入 OP価格@¥360/個
●サイズ約105cm PVC

⑧スネークハンマー Mサイズ

3色アソート 168個入 OP価格@¥250/個
●サイズ約82cm PVC

⑨スネークハンマー Sサイズ

3色アソート 336個入 OP価格@¥150/個
●サイズ約60cm PVC
いずれもたたんだ状態でお届けします。





⑨ラバー サッカーボール

5色アソート 50個入 OP価格@¥450/個
●サイズ約20cm（5号）ネット・注入針付き

⑩ラバー バスケットボール

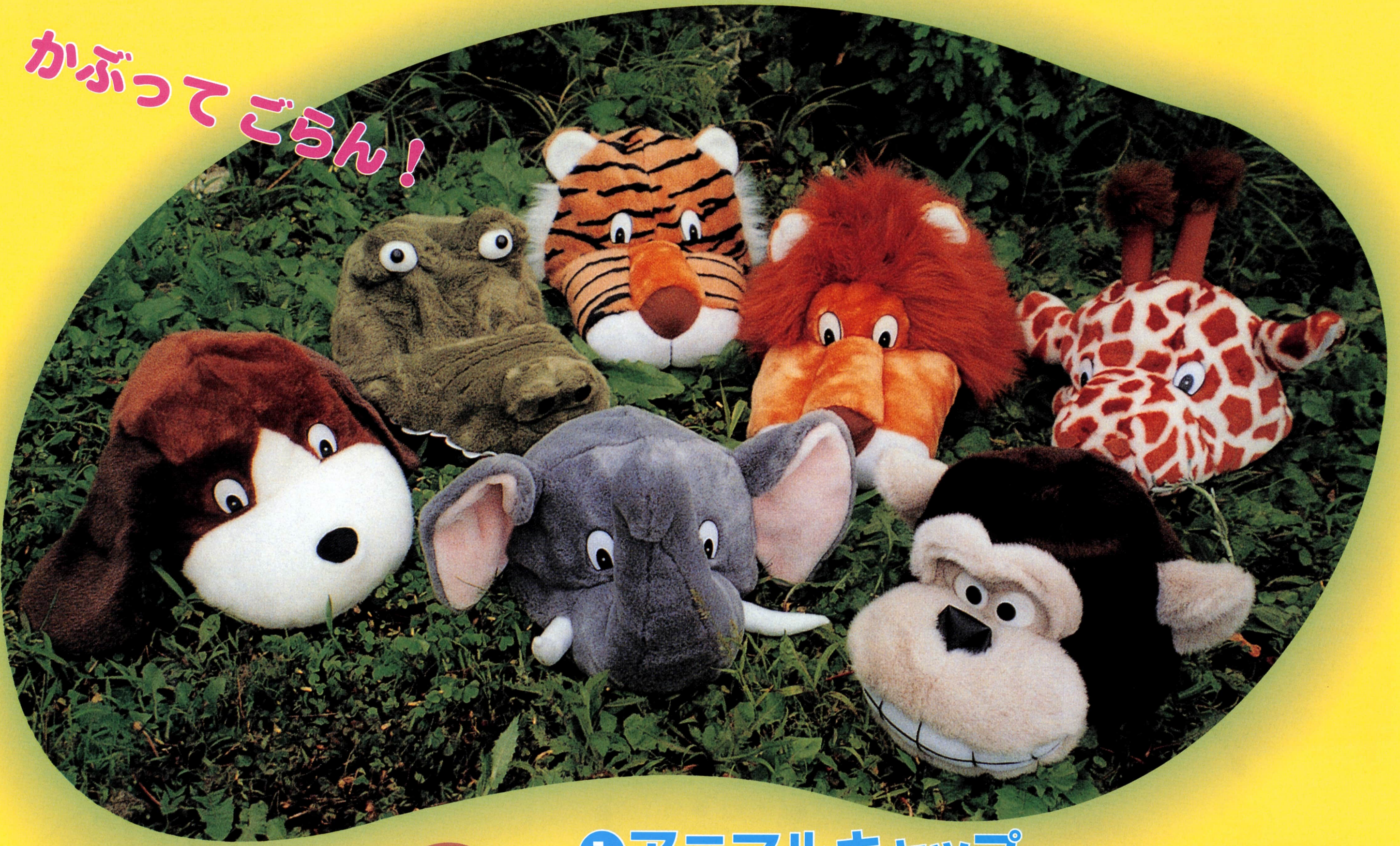
6色アソート 40個入 OP価格@¥450/個
●サイズ約22cm（7号）ネット・注入針付き

いずれもたたんだ状態でお届けします。
大型クレーンゲーム機対応可能。

7号サイズ！ 大きいヨ

ORIGINAL BY NIWA CO.,LTD.

かぶってごらん！





❶アニマルキャップ
7点アソート 70個入 OP価格@¥450/個
●おとながかぶれる大きさです。
※アニマルキャップホワイトシリーズもあります。
コピー商品にご注意ください。 意匠登録 第1012980号 他

❷祭 はっぴ
70個入 OP価格@¥580/個
●サイズ おとな用 M

❸ジャンボ 桐ゲタ
3色アソート 24ペア入
OP価格@¥520/ペア
●サイズ 全長27cm

❹ジャンボ うちわ “必勝”
60個入 OP価格@¥420/個
●サイズ 約74cm

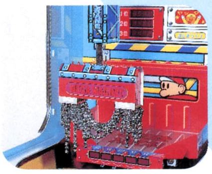
❺ジャンボ うちわ “祭”
60個入 OP価格@¥420/個
●サイズ 約74cm



掲載商品は全てOP価格@￥800までのものです。価格はすべて税抜価格です。

株式会社 丹羽（にわ）
NIWA CO.,LTD
お問い合わせは 〒272-0837 千葉県市川市堀之内1-8-16
TEL 047-372-3993 FAX 047-372-6712
資料ご希望の方は恐れいりますが有料（¥1,000）にて承っております。
振込銀行:千葉銀行 市川支店 普通 3012635 株式会社 丹羽

MAGNE CRANE
マグネクレーン





マグネット
クレーンで狙え!
トラックへ運べ!

●寸法(H.W.D) 1,870×610×900mm

75Φカプセル対応

カニさん親子(おやこ)のクレーン

ママといっしょに遊ぼう



2人同時プレイのキャンディークレーン

●寸法(H.W.D) 1,200(看板取付1,460)×1,035×660mm
●電源電圧 AC 100V
●消費電力 55W
●重量 67kg

GIFT SHOP キフトショップ

遊びかた

お金を入れて、ねらった景品の位置(上・中・下)の1箇所を選んで下さい。回転槽のストップボタンランプが点滅します。ねらった景品が取出し口に止まる様にストップボタンを押して下さい。上手く止まった時には景品がもらえます。



●寸法(H.W.D) 1,690(看板取付1,950)×1,145×1,092(看板取付1,150)mm

景品フリースタイル

Fancy World
ファンシーワールド



メダル貸出機構付(100円専用)

●寸法(H.W.D) 1,900×1,400×1,400mm
●電源電圧 AC100V
●消費電力 150W
●重量 195kg

KOMAYA

ぬくもりのある手作りの機械(マシン)が勢揃いしました。

LUCKY COUNT
ラッキーカウント

25Φメダル対応



●寸法(H.W.D) 1,800×1,200×1,150mm
●電源電圧 AC100V
●消費電力 150W
●重量 145kg
●1BET=メダル3枚(標準)1~4枚変更可
PAT.P

3人同時プレイ!!

GPスタートダッシュ 1/100sec



単純、明解!
超小型メダル機
登場!!

カウントダウンを000で止めろ!!

●寸法(H.W.D) 1,520×500×450mm
●電源電圧 AC 100V
●消費電力 15W
●重量 25kg

Φ25メダル仕様(標準)

TINY HOCKEY
ニューバージョン
タイニー ホッケー



アーケード

●寸法(H.W.D) 740×766×1,300mm
●電源電圧 AC100V ●消費電力 55W
●重量 76kg ●ゲーム料金 標準100円
(Dipswで変更可)

メダルの数当てゲーム なんまいあるかな?



25Φメダル対応

●寸法(H.W.D) 1,457×605×660mm
●電源電圧 AC100V
●消費電力 55W
●重量 56kg
●1BET=1~5枚変更可
PAT.P

KOMAYA 株式会社 こまや
〒658-0025 神戸市東灘区魚崎南町6丁目10番4号
TEL 078-412-2121 FAX 078-412-3851
〒121 東京都足立区竹の塚5丁目31番2号
TEL 03-3850-0963 FAX 03-3850-0963

ポスターベンダー 高インカム第2弾!!

水谷とおるポスターセレクション

～Four Seasons～（仮）

「フレンズ～青春の輝き～」等のキャラクターデザインを手がけた水谷とおるが描くオリジナル美少女たちが、四季の風景とともにポスターになりました。

7月中旬発売







水谷とおるポスターセレクション

～Four Seasons～（仮）

- ポスター型業務用景品
- B2サイズ
- 全13種:200枚
  クリアポスター1種
  ノーマルポスター12種
- OP価格33,000円

イラストレーション:水谷とおる
セルワーク:秋山季映

©TOHRU MIZUTANI
©SHINSEISHA
※仕様,デザインは変更になる場合があります

NEO・GEOギャルズポスターセレクション

絶賛発売中 Part.1

NEO・GEOギャルズポスターセレクション Part.1

- ポスター型業務用景品
- B2サイズ
- 全10種:200枚
  クリアポスター1種、ノーマルポスター9種
- OP価格:33,000円

作家陣

NO.1 「ナコルル」都築和彦（クリアポスター）
NO.2 「ブルー・マリー」西月 力
NO.3 「不知火　舞」いのうえたくや
NO.4 「ナコルル」七瀬 葵
NO.5 「チャムチャム&シャルロット」桜瀬琥姫
NO.6 「ユリ・サカザキ」あきよしよしあき
NO.7 「チャムチャム」夏元雅人
NO.8 「麻宮アテナ」さいとうつかさ
NO.9 「女性キャラ集合イラスト」横田　守
NO.10 「キング」しろー大野



© SNK 1994,1995,1996,1997,1998 ©SHINSEISHA

Part.2 **8月中旬発売**



NEO・GEOギャルズポスターセレクション Part.2

- ポスター型業務用景品
- B2サイズ
- 全10種:200枚
  クリアポスター1種、ノーマルポスター9種
- OP価格:33,000円

作家陣

NO.1 「色」横田　守（クリアポスター）
NO.2 「ナコルル」あきよしよしあき
NO.3 「キング」花屋敷ぼたん
NO.4 「ナコルル」梁生ほずみ
NO.5 「ナコルル&シャルロット」織倉まこと
NO.6 「不知火　舞」大張正己
NO.7 「シャルロット」島本和彦
NO.8 「ユリ・サカザキ」下北沢鈴成
NO.9 「ブルー・マリー」たかしあきら
NO.10 「キング&藤堂香澄」矢野たくみ

© SNK 1992,1993,1994,1996,1997 ©SHINSEISHA

販売のお問合わせ先
(有)イマ・コーポレーション TEL:03-5806-2031／FAX:03-5806-2032 担当／杉下
(株)エイブルコーポレーション TEL:03-3988-2061／FAX:03-3986-5180 担当／金子、篠原
(株)トーワジャパン TEL:03-5351-9755／FAX:03-5351-9752 担当／藤部

企画・販売元 (株)新声社 住所:〒101-8935 東京都千代田区神田神保町1-26 TEL:03-3293-9321 FAX:03-3293-9329

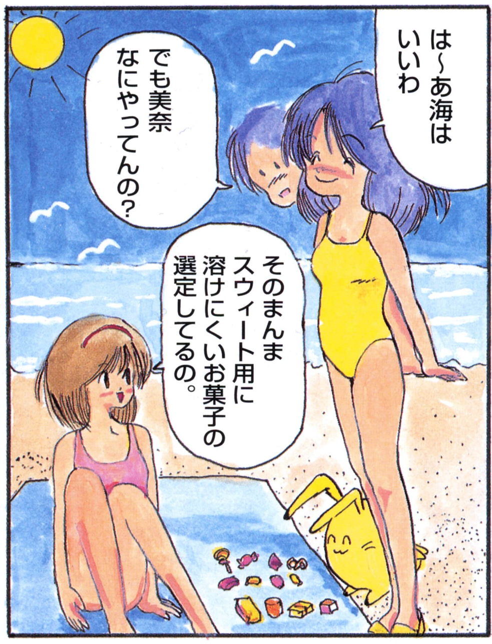
Banwave

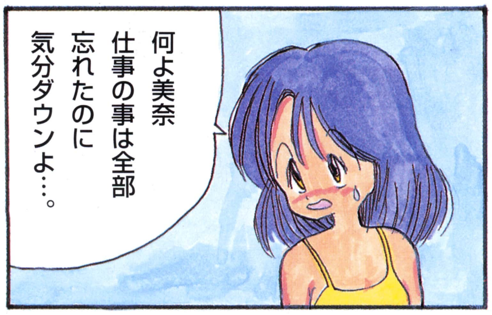
そのまんまスウィート

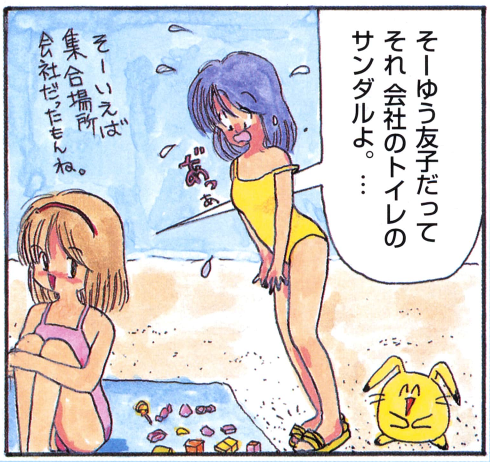
景品用のお菓子セット



バンウェーブの美奈ちゃん







●商品の内容は予告なく変更する場合がありますので、ご了承ください。

発売元 **サンテック**

そのまんまスウィート

大好評 そのまんまスウィートに 新 企 画



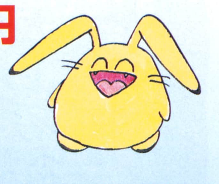
得点表示付・オリジナルキャンディー入り

- キャンディーに得点を記載してみました。
お客様がキャンディーマシンで獲得した得点の集計により、お店独自のアイデアで様々なサービスを提供してみてはいかがでしょうか、必ずインカムアップにつながります。
- あめ包材裏面には「得点と景品との交換はいたしておりません」との表示がしてあります。

1箱の中にこの詰め合わせが4袋入っています。

- 内 容 量：約3,000個
- 重　　量：約18kg
- 箱サイズ：700×455×340mm
- 全国送料元払いサービス（一部離島は除く）

ＯＰ価格
28,000円





※写真はP26です。　7月にはP27に変更予定です。

そのまんまスウィートの人気の秘密とは？

- 1箱4袋入りなので機械へらくらく入れられる。
- 季節に応じ、新商品や限定商品人気商品を随時投入、改良！
- ロケーションよりお客様の声をフィードバックしてよりよい商品を作っています。
- チョコレート、アメ等は溶けにくい商品を選定しております。又、ロケーションを汚すガムは入っておりません。

●販売元

Banwave
株式会社バンウェーブ

株式会社バンウェーブ

東　京：〒111-0043　東京都台東区駒形2－4－11ヨシクニビル9F
Tel.(03)3847－5300 Fax.(03)3847－5200
名古屋：〒480-0202　愛知県西春日井郡豊山町大字豊場字山方71番地の1
Tel.(0568)28－5300 Fax.(0568)28－2860
大　阪：〒543-0045　大阪市天王寺区寺田町2－7－17 アワーハウスビル4F
Tel.(06)775－1990 Fax.(06)775－1925
北　陸：〒920-0364　石川県金沢市松島二丁目39
Tel.(0762)69－2240 Fax.(0762)69－2234

▼振込先
東海銀行　黒川支店
（普）1113354



pic
プライズゲーム
ハッピーシュート
Happy Shoot
ねらって、とばして、
ビンゴをゲット!
この快感はクセになる!!
●絶妙のチカラ加減がポイントだよ!
●みんなでワイワイ盛り上がろう!
ふしぎな国からやってきた、テオとマーロのハッピーシュート
あそびかた
①ボタンをたたいてシュートしてね!
②入ったところのナンバーが光るよ。
③タテ・ヨコ・ナナメに3つ揃うとビンゴだよ!
1 2 3
BINGO!!
7 8 9
製品仕様 プライズゲーム ●寸法(mm):H1,775×W816×D820 ●重量:85kg ●消費電力:90W ●使用景品サイズ:Φ150×42個収容可能
※改良のため仕様・デザイン等は、予告なしに変更する場合がございます。ご了承ください。
総発売元
pic 株式会社 ピーアイシー
〒563 大阪府池田市神田2-10-23 TEL 0727(54)0808 FAX 0727(51)0022
http://www.pic-internet.or.jp/pic

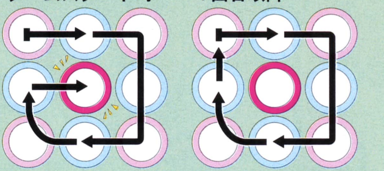
150パイカプセル対応

パラダイスライン
Paradise Line ™



1

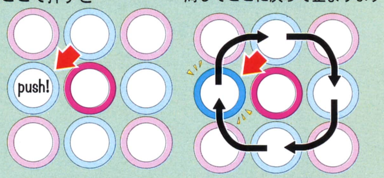
ゲームスタート時　　1回目以降



硬貨が投入されるとゲームスタート。まず初めに、自動的に中央の景品のところに光が止まります。続いて、「1回目」が点灯し、中央の景品のまわりを回るようにランプが移動しはじめます。

2

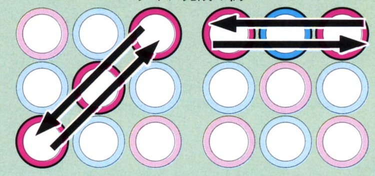
ここで押すと……　　一周してここに戻って止まります



ストップボタンを押して欲しい景品を狙いつつラインを作っていきます。ボタンを押すと減速して行き、ボタンを押した瞬間の景品にセレクトが確定します。1回目、2回目があり、これでラインができればライン完成で権利獲得。ラインが完成しなくてもリーチがかかればコンティニューできます。

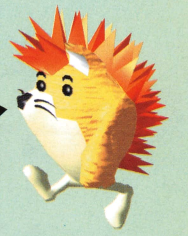
3

ライン完成の例

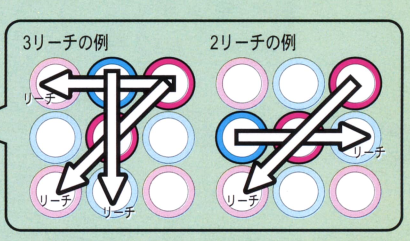


次に、完成したライン上のどの景品を取るかを決めます。図のように、ライン上をランプが往復して点灯しますので、好きな景品を狙ってストップボタンを押し、ランプを止めます。
止まったところの景品が払い出され、ゲーム終了となります。

確率が調整できます



3リーチの例　　2リーチの例



コンティニューで営業効率アップ

★改良のため仕様・デザインを予告無しに変更することがあります。　★仕様:　幅850×奥行825×高さ1800　重量120Kg　消費電力190w　■実用新案登録済　■商標登録出願中・意匠登録済

プリティースタジオ
PRETTY STUDIO ™

ついに出た！フルカラーTシャツプリントマシーン。

販売元　株式会社スクラッチ
販売事業部TEL.06(366)8822

総発売元　東急トレーディング株式会社

●専用Tシャツ販売機



●プリント機

約17.5cm×約12cmのいままでにないビッグなフルカラーのプリントサイズ。

シール機の次はTシャツプリント機。おしゃれは自分で作る！世界にひとつだけのオリジナルTシャツ。



★プリティースタジオの両機械は開発中のため表面デザイン、仕様などは変更される場合があります。

ビンゴ倶楽部2 ™

★仕様：幅850×奥行825×高さ1800
重量：120Kg　消費電力190W

■実用新案登録済　■商標登録済・意匠登録済
★改良の為仕様・デザインを予告なしに変更することがあります。



★ビンゴ倶楽部からの改良点★

- ★前回好評のコンティニュー機能を３回にしました（１プレイ 100 100 100 100 思想）。
- ★景品のストック数が、３つの棚に対してＡ：７個、Ｂ：８個、Ｃ：１２個の合計２７個に増えました。
- ★豪華ボディで本体のアピール度アップ。
- ★当たりの確率が調整できます。



- プレイヤーは３種類の景品の中から好きなものをねらうことができます。
- 景品補充はキャスター付きの前面ドアを開けて簡単に行えます。



株式会社スタンス
〒547-0014　大阪市平野区長吉川辺3-14-3
TEL.06(707)2176　FAX.06(707)5356



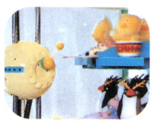
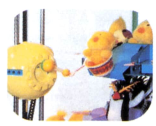
TASKO

夢ランド創造



くるくるターゲット
KURUKURU TARGET

最強のプライズマシン登場！


これが、

こうなる。

SIZE:(mm)W1,680×D1,200×H1,975
P.S:600W PAT.PEND 特許出願中

シックスフープ
6 HOOPS





ナイスシュート！

ゴールリング6個
楽しさ6倍
NEWバスケット

※景品は75φカプセル

SIZE:(mm)W1,052×D2,280×H2,455 P.S:100W



にゅうとんランド
NEWTON LAND

- 4人同時プレイが可能な キーホルダープライズマシン
- ロケの中央などに気軽に 設置できるコンパクトサイズ

SIZE:(mm)W1,400×D1,400×H1,250 P.S:180W

SPACE CUBE
SPACE CUBE
SPACE CUBE

スペースキューブ
SPACE CUBE



スペースキューブVシリーズ
天井の高さ2・8mで設置OK！

SIZE:(mm)W6,096×D4,872×H2,770



スペースキューブVIIシリーズ
遊びながら体力・バランス感覚を養成できる、キッズフィットネスマシーン。

SIZE:(mm)W4,572×D6,096×H3,960



スペースキューブIIIシリーズ
省スペース・コンパクトサイズ

SIZE:(mm)W4,572×D3,048×H2,770

SPACE CREATOR
TASKO タスコ株式会社

東京営業部／〒113-0021 東京都文京区本駒込3-17-2 ☎03-3827-6741(代) FAX.03-3823-7531
大阪営業部／〒532-0022 大阪市淀川区野中南1-5-17 ☎06-303-7531(代) FAX.06-306-0210
福岡営業部／〒810-0005 福岡市中央区清川1･7･12大戸ビル5F ☎092-524-8006 FAX.092-524-8017
※仕様は予告なく変更することがありますので、ご了承ください。

難攻不落の大要塞

TETRA JUNCTION

テトラジャンクション
特許出願中

TM



目指せ！テトラの星。この坂道を制覇しろ！

すべては君のバランス感覚にかかっている。
君はこのバランスを攻略できるか!?

集中力を研ぎすませ！
君はもう目が離せない。

How to Play!



コインをいれてね。

欲しい景品が回って来たら、タイミングを合わせてスタートボタンを押そう。
ここで外すとゲームオーバーになっちゃうぞ。

景品がプッシャーに押されて坂を登っていくから落ちないようにレバーを左右に傾けてバランスを取ってね。

景品がゴールに入れば景品が払い出されるよ。
途中で落とすと、ゲームオーバーになっちゃうぞ。

あせっちゃダメだよ
タイミングをしっかり
見切って一発勝負！！



仕様：寸法/W1325mm×D1325mm×H1355mm　重量/170kg　使用電源/AC100V 50/60Hz
消費電力/205 W MAX330W　最大電流/3.9A　使用景品ケース/φ120カプセル（φ100カプセル）景品容量/22個
※景品展示ポートはオプションです。

今日からキミもはさみタガリ。



2本のアームで挟め!!
落としちゃダメ!!
時間がないよ!!

- 「景品を挟んで獲る」が体感できる。
- ゲーム内容が簡単、幅広い客層にマッチング。
- 制限時間が20・30・40秒に切り替え可能。
- 景品に合わせてアームの取り替え可能。（数種類のアームを標準装備）
- イタズラ防止のアームロック付き。

φ75・100・120
150・円筒カプセルが
混ぜてつかえるよ！



特許出願中

新感覚アナログ体感プライズゲーム

TIME BARUBON タイムばるぼん

TM

仕様：
寸法/W930mm×D915mm（アームグリップ含まず）×H1,855mm　重量/125kg　使用電源/家庭用AC100V±10V
消費電力/210W MAX310W　定格電圧/100V　使用景品ケース/各種使用可　金庫収容量/100円玉 3,000枚以上

当社の製品はすべてPL保険に加入しています。改良のため仕様やデザインを予告なく変更することがございます。
YUVO HOMEPAGE：http://www.yuvo.co.jp

TOTAL SAFETY
YUVO

開発製造元
大平技研工業株式会社
本　　社：岐阜市岩井万場４４番地
東京営業部：東京都文京区本郷2-15-13お茶の水ウイングビル1F

大　代　表：tel.058-241-7491
　　　　　：fax.058-241-8491
本社営業部：tel.058-241-8006
サービス課：tel.058-241-7521
東京営業部：tel.03-3815-2146
　　　　　：fax.03-3815-2147

パワーアップしたジョイスタンド

JOY STAND Super

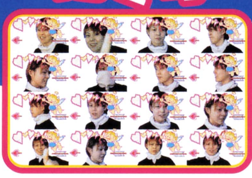
TM
ジョイスタンド
スーパー

スーパーな遊びにあなたはもうアップアップ。



4つの機能が新登場だあ～!

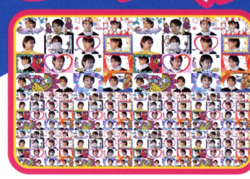
"16連写"



"マルチフレーム"



"プチシール"



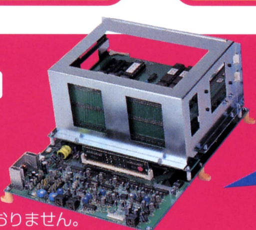
"証明写真"



「コンバージョンキット」も大好評発売中!!

CPUボード・ロムボード
専用カーテン・インストシール

※コンバージョンキットにサイドカーテンは含まれておりません。



全てのジョイスタンドを『ジョイスタンドスーパー』に改造できる!!



うひょ!

サイドカーテン付き!

仕様
寸法/W955mm×D1,442mm×H1,970mm　重量/約140kg　使用電源/AC100V 50/60Hz
消費電力/約175W　最大電流/2.9A　プリント用紙/ノンプリカットシール・Sサイズ 1ロール 200回分
プリント時間/約18秒　モニター/20インチ　プレイ所要時間/平均3分

～The returning of Hexa President～

HEXA PRESIDENT

TM
ヘキサプレジデント

王者の極。

期待と信頼が凝縮されたキングヘキサです。



"回"転中。

大好評

単純だから熱くなる!
Simple and Heat.

仕様：
寸法/W1610×D1550×H1370mm
重量/約260kg
使用電源/AC100V
消費電力/180W
プレイ所要時間/約30秒
金庫収容量/100円玉・約8000枚
500円玉・約1500枚
安全装置/チルトブザー
分割搬入/コントロールパネル取り外し式
使用景品ケース/YUVOファンシーケース

当社の製品はすべてPL保険に加入しています。改良のため仕様やデザインを予告なく変更することがございます。
YUVO HOMEPAGE：http://www.yuvo.co.jp

TOTAL SAFETY YUVO

開発製造元
大平技研工業株式会社
本　社：岐阜市岩井万場44番地
東京営業部：東京都文京区本郷2-15-13お茶の水ウイングビル1F

大代表：tel.058-241-7491
fax.058-241-8491
本社営業部：tel.058-241-8006
サービス課：tel.058-241-7521
東京営業部：tel.03-3815-2146
fax.03-3815-2147

DAYTONA USA 2 BATTLE ON THE EDGE

デイトナUSA 2

AM R&D DEPT.#2

MODEL-3



ツインキャビネット
1,632(W)×1,700(D)×2,225(H)mm
520kg AC100V 740W 29インチモニター×2 PAT.PEND

デイトナUSA 2の魅力

派手なボディカラーに身を包み、エンジン音を轟かせ、オーバルサーキットのバンクをアクセルを踏めるだけ踏み込み、極限を超えたスピードで駆け抜ける。スリップストリームを使いながらドリフトを決め、時にはガツンと火花を放つ程に激突しながらのエキサイティングな接近戦に、ギャラリー達もヒートする。ストックカーの迫力と興奮を実感させる最高のプレイ感で、レースファンはもちろん、ビギナーから前作のファンまで、あらゆるターゲットに対応。ロケーションの活性化と長期にわたる充実した高インカムが期待できます。

レースゲーム史上最高の16台まで通信プレイ可能!!



© SEGA 1994,1998.

MEDAL GAMES LINEUP

ROYAL ASCOT II

ロイヤルアスコットII スタンダード 12人仕様キット

オプションで12人仕様キットが登場! これで、更にインカムアップ!!

特許取得 競走馬が自由にフィールドを走るフリートラックシステム（自由走行制御装置）が特許を取得いたしました。



2,580(W)×4,415(D)×2,260(H)mm
1,900kg AC100V 2,500W
特許番号:2650643/特許番号:2694689 © SEGA 1997

SEGA BINGO PLANET

ビンゴプラネット

幻想的にライトアップされた筐体がロケーションのムードを一気に高める!!



2,726(W)×2,726(D)×2,195(H)mm AC100V 1,600W © SEGA 1997

ヤッターマン™

©タツノコプロ

知名度抜群! 目立つ大きなヤッターワン!



1,783(W)×1,783(D)×2,117(H)mm 400kg AC100V 250W © SEGA 1997

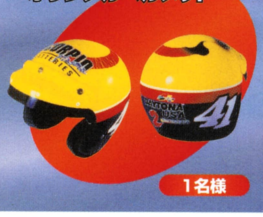
SEGA™



「デイトナ USA 2」発売記念 プレゼントキャンペーン実施決定!

この度、「DAYTONA USA 2」の発売にあわせまして、エンドユーザープレゼントキャンペーンを実施いたします。製品に同梱されている応募ハガキ、もしくは官製ハガキにクイズの答えを記入して応募すると、抽選で各種オリジナルグッズをプレゼントいたします。

オリジナルヘルメット



1名様

オリジナルピットクルーシャツ



10名様

特製タペストリー



50名様

オリジナルTシャツ



100名様

オリジナルキャップ



300名様

DREAM PALACE II

ドリームパレスII



プレイフィールドが広くなって景品が見やすく遊びやすくなって新登場!!派手な演出でアイキャッチも抜群!!

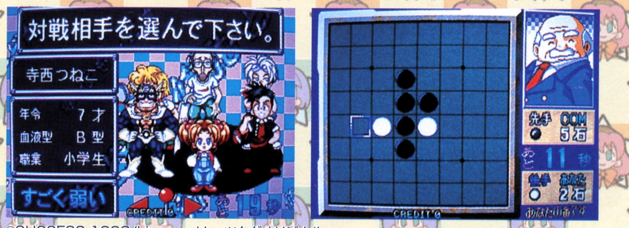
大型景品対応!

3,680(W)×3,324(D)×2,500(H)mm 約1,700kg PAT.PEND.
※写真は開発中のものであり、外観等変更する場合がございます。あらかじめご了承ください。

ST-V SEGA TITAN VIDEO GAME SYSTEM

オセロしようよ

3つのモードは対戦あり修行あり!オセロ博士から秘伝書をゲットしろ!!



株式会社 セガ・エンタープライゼス

本社3号館 東京都大田区東糀谷2-12-14 電話03(5737)7539(国内販売部)
電話03(5737)7541(AM関連機器販売部)
電話03(5737)7544(アミューズメント海外事業本部)
電話03(5737)7523(アミューズメント施設事業本部)
電話03(5737)7528(アミューズメントテーマパーク事業部)
札幌支店 札幌市豊平区豊平五条3-2-34 電話011(841)0248(代表)
関西支店 大阪府豊中市豊南町東2-5-3 電話06(334)5336(代表)
九州支店 福岡県福岡市博多区博多駅南5-7-5 電話092(452)6843(代表)
広島販売 広島市中区河原町11-17 フルミチビル 電話082(293)7979(代表)
名古屋販売 愛知県名古屋市名東区社が丘1-804 電話052(702)3003(代表)
仙台販売 仙台市若林区卸町東3丁目1-8 電話022(287)0930(代表)

セガのインターネット・ホームページ「SEGAエンターテイメント・ユニバース」
最新アミューズメント情報をご紹介。
SEGA ENTERTAINMENT UNIVERSE
http://www.sega.co.jp/

夏を先取る話題満載。セガプライズがやってきた。

7月
プライズシリーズ
コレクション



J-010 パンシェルズワールド
スーパージャンボ ぬいぐるみ
Girl
入数 2種38個入　OP価格 30、000円
©HORY'S ILLUSTRATION MASARU HOURI



H-002 森永チョコボールキョロちゃん
スーパージャンボ バンク
Girl Boy
入数 4種38個入　OP価格 30、000円
©MORINAGA & CO.,LTD.



J-002 タマ&フレンズ
スーパージャンボ ぬいぐるみ
Boy Girl
入数3種38個入　OP価格30,000円
©1998 Sony Creative Products Inc.



B-233 エルモ ぬいぐるみ
サマーシリーズ
Boy Girl
入数6種66個入　OP価格30,000円
© THE JIM HENSON COMPANY



B-234 スーパーホース ぬいぐるみ
'97オータムGⅠウィナーズ
Boy Girl
入数5種80個入　OP価格30,000円
©AVANTI



D-619 タマ&フレンズ
シャボン玉メーカー
Boy Girl
入数5種65個入　OP価格30,000円
©1998 Sony Creative Products Inc.



D-620 クレクレタコラ
ミニカラーリブTシャツ
Girl
入数5種60個入　OP価格30,000円
Licensed by TOHO CO.,LTD. through Sony Creative Products Inc.



B-235 機動戦艦ナデシコ
ぬいぐるみ
Boy Girl
入数6種100個入　OP価格30,000円
©ジーベック/ナデシコ製作委員会・テレビ東京

SEGA™



D-621 パンシェルズワールド まんまるせんぷうき
Girl
入数5種60個入　OP価格30,000円



D-622 セサミストリート ジャンボスイングドール
Boy Girl
入数3種63個入　OP価格30,000円



D-624 電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム デスクトップクロック
Boy
入数5種60個入　OP価格30,000円



L-679 パブミラー コカ・コーラ
Boy Girl
入数5種65個入　OP価格20,000円



L-680 ボイスマスコット タマ&フレンズ
Boy Girl
入数8種70個入　OP価格20,000円



L-678 キーチェーンフィギュア ゲットバス
Boy
入数5種130個入　OP価格20,000円



D-618 バーバパパ サマーポーチ
Girl
入数 6種70個　OP価格 ¥30,000



D-623 アンパンマン メロディアクションバンク
Boy Girl
入数 5種60個　OP価格 ¥30,000



D-625 スーパーホース エアマスコット
Boy Girl
入数 5種150個　OP価格 ¥30,000



V-156 アンパンマン ジャンボタフタドール
Boy Girl
入数 7種60個　OP価格 ¥30,000



D-431 グリコ タンブラー
Boy Girl
入数 5種100個　OP価格 ¥30,000



D-564 セサミストリート コンセントランプ
Boy Girl
入数 4種60個　OP価格 ¥30,000



D-558 森永チョコボール キョロちゃん ミニLCDゲーム
Boy Girl
入数 4種60個　OP価格 ¥30,000



L-684 キーチェーンソフトビニールマスコット タピオカ
Girl
入数 4種125個　OP価格 ¥20,000

SEGA

コニィ&たけちゃんのセガ・プライズ情報をGETしよう!

コニィ

FAX CLUB
東京 03-5950-7790
大阪 06-948-0606
ここにダイヤルしてね!

※プッシュ回線または、トーン切替付のダイヤル回線をお使いください。クロネコFAXでも取り出せます。

INTERNET
[アドレス]
http://www.sega.co.jp/
プライズコレクションにジャンプ!

たけちゃん

※環境が整っていない方は、パソコンショップ等でご相談下さい。



L-677 森永チョコボール キョロちゃん 缶入りミニタオル
Boy Girl
入数 4種80個　OP価格 ¥20,000



K-300 キーチェーンマスコット スーパーホースお祭りバージョン
Boy Girl
入数 5種90個　OP価格 ¥20,000



L-676 携帯ストラップ ガーフィールド
Boy Girl
入数 6種165個　OP価格 ¥20,000

株式会社セガ・エンタープライゼス
東京都大田区東糀谷2-12-14　本社3号館
AM関連機器販売部
電話 03(5737)7541　FAX 03(5737)7744

SEGA™

2 Every Month FRIDAY 4 MC soft

毎月第2・第4金曜日は
MCソフト発売日です。

新登場!アートマジック・新フレームもぞくぞく

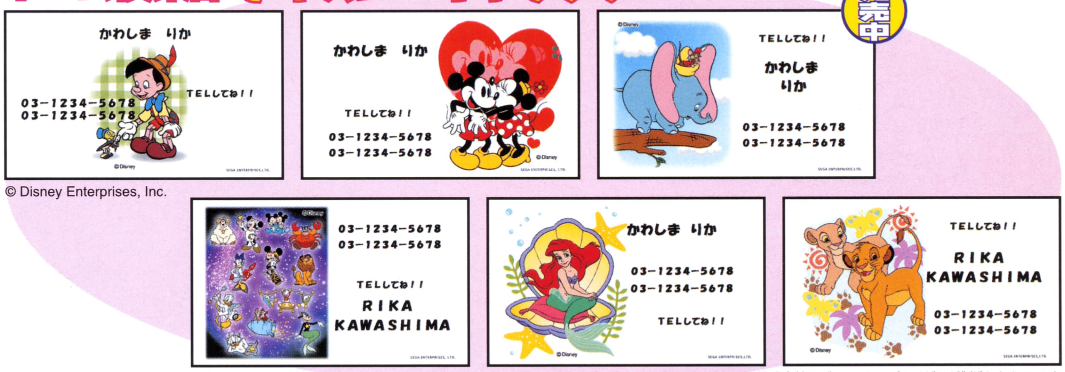
プリント倶楽部2 ナイトメア ビフォア クリスマス



© Touchstone Pictures

ネーム倶楽部 ディズニーキャラクター

発売中



© Disney Enterprises, Inc.

本商品はウォルト・ディズニー・エンタプライズ株式会社との契約により、ディズニーの著作権を使用して株式会社セガ・エンタープライゼスが製造したものです。

プリント倶楽部2
ラブラブ
キャラクターズ
きかんしゃトーマス
だれもが知ってる
愛すべきキャラ
新フレーム
近日登場!!

ムービークラブ サマーVER.

発売中



© SEGA

ネームシール倶楽部 ラブラブキャラクターズ

新製品



©EBL/BBCWL. © PINGU RGstyle © Rodney A. Greenblat/Interlink ©HENSON ©1997 Sony Creative Products Inc. ©Britt Allcroft (Thomas) Limited 1997

プリント倶楽部2 キャスパー



CASPER
フレームが透けて
被写体が浮き出る!

4 FRI MCsoft

© & ™ Harvey

BARBAPAPA プリント倶楽部2バーバパパ2



2 FRI MCsoft

© 1998 AT&TT

新製品!! デジタル放題 きれい撮り アートマジック

新製品



© OMRON

株式会社 セガ・エンタープライゼス

本社3号館 東京都大田区東糀谷2-12-14 電話03(5737)7539(国内販売部)
電話03(5737)7541(AM関連機器販売部)
電話03(5737)7544(アミューズメント海外事業本部)
電話03(5737)7523(アミューズメント施設事業本部)
電話03(5737)7528(アミューズメントテーマパーク事業部)
札幌支店 札幌市豊平区豊平五条3-2-34 電話011(841)0248(代表)
関西支店 大阪府豊中市豊南町東2-5-3 電話06(334)5336(代表)
九州支店 福岡県福岡市博多区博多駅南5-7-5 電話092(452)6843(代表)
広島販売 広島市中区河原町11-17フルミチビル 電話082(293)7979(代表)
名古屋販売 愛知県名古屋市名東区社が丘1-804 電話052(702)3003(代表)
仙台販売 仙台市若林区卸町東3丁目1-8 電話022(287)0930(代表)

セガのインターネット・ホームページ
「SEGAエンターテイメント・ユニバース」
最新アミューズメント情報をご紹介。
SEGA ENTERTAINMENT UNIVERSE
http://www.sega.co.jp/

AM春秋

7月●JULY

AM市場は8社で47・1%(3社で39・0%)
業態改革に大手オペのリーダーシップを!!

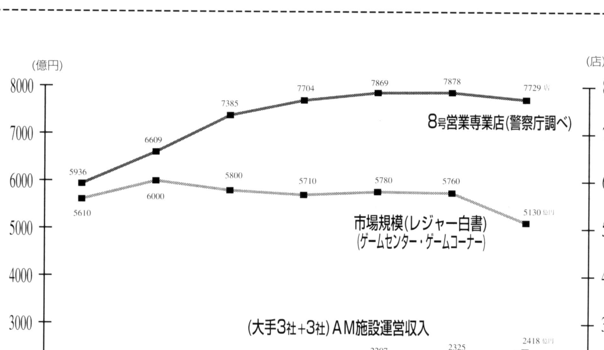
日本経済同様に長期低迷状況にあるアミューズメント市場だが、先月号で既報の通り、昨年の市場規模は前年比10・9%減の5130億円となった(98レジャー白書、㈶余暇開発センター)。もっとも、白書では平成4年をピークとして後、一昨年までの4年間、市場規模は横這い状況となっている。その間、売上げの大幅な前年割れを嘆く声が高く、ロケーション現場の閉塞感は、レジャー白書が示す市場規模の数字では推しはかれないものがあろう。

その背景については当欄で何度も言及してきたところだが、業界構造の変化をより適格に把握するために、平成3年以降の**①8号営業専業店数(警察庁調べ)**、**②市場規模(レジャー白書)**、**③大手3社(㈱セガ・エンタープライゼス、㈱ナムコ、㈱タイトー)のAM施設運営収入の合計**、**④大手3社に5社(㈱シグマ、㈱エス・エヌ・ケイ、㈱カプコン、テクモ㈱、コナミ㈱)**を加えたAM施設運営収入の合計—をグラフにしてみた。(対象年のデータが得られる社に絞った。但し一部公表されていない年は推定で処理した。)

平成3年を基点とすれば、昨年の市場規模は8・6%減だが、その間に専業店舗数は30・2%増となっている。過当競争の側面が浮かび上がる。更に、市場規模の占める大手3社の施設収入の合計は、平成3年の21・7%(8社で25・3%)から6年後の昨年には39・0%(同47・1%)。今年には8社で50%を突破しそうだ(因みに、各社の総売り上げに占める施設収入は、3社合計で44・6%、他の5社合計で21・7%、8社合計では37・7%)。

ここで、8社分を差し引いた市場規模を算出すると、平成3年は4188億円、昨年は2712億円となる。つまり、8社を除いたオペレーターにとっては、先の8・6%減ではなく、実質的には35・2%減となる計算だ。

さて、そこでだが、右のデータから、ここで小数社による市場の寡占状況云々を言おうというわけではない。AM市場の活性化については、**①開発(メーカー)努力**、**②施設運営(オペレーター)努力**—の2本柱で語られるが、その後者についても、実験的あるいは戦略的な展開の試みを、とお願いしたいのだ。



業態(営業形態)改革の必要を思っても、1店舗、2店舗がビジネスの全て、というオペレーターにとっては、思い切った転換は極めて難しいのが現実だろう。大手メーカーだのみではない。大手オペレーターのリーダーシップを期待したい。

(月刊コインジャーナル)

今月の表紙



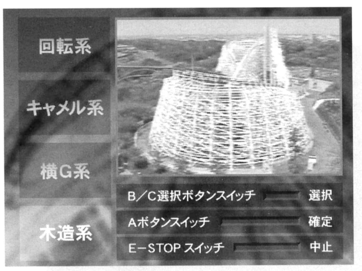


「ショックG選手権」●㈱エイブルコーポレーション

JULY

国内最大のディストリビューターとして業績を伸ばす一方、オペレーターと直結している強みを活かし近年、ユーザーライクなオリジナルマシンの開発も手掛ける㈱エイブルコーポレーション（本社・東京、熊谷俊範社長）。同社ではこの秋、㈱アズナスベンチャー（本社・千葉、宇賀　隆社長）との共同開発による同社初の体感ゲーム「ショックG選手権」を発売する。

まだまだ開発途上にあり、全貌をご紹介することはできないが、3Dサウンドとモニターを用いた本格的なシミュレーターという要素に、ゲーム性をプラス。こうした新しい試みは、沈滞気味のロケーションの活性化に大きく貢献するに違いない。



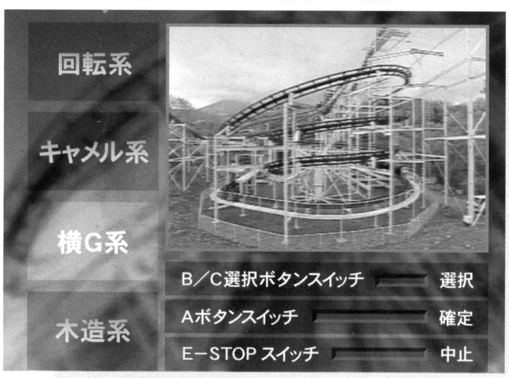












「ショックG選手権」第1弾ソフトとして今秋、登場するのが「バーチャル・コースター(仮称)」である。開発にあたってのコンセプトは、シンプルかつエキサイティングなゲーム内容で、女性客でも十分に楽しめるゲームであるということ。同機は、この難題をクリアするため、純粋なシミュレーターとして開発され、複雑なレバー操作等を一切排除、テクニックではなく、目・耳・体といった感覚に訴えるアトラクション的なゲームとなっている。従ってプレイヤーはシートに座り、上下左右30度の傾斜による激しい動きに一喜一憂するともに、モニター上に映し出される実写映像と、耳元のスピーカーから飛び出す高品質の3Dサウンドによる臨場感溢れる状況を体験し、ハラハラ・ドキドキといったコースター特有の感覚を味わうことができる。

実際の遊園地のジェットコースターを見ると、男性よりむしろ女性の方が果敢にチャレンジする傾向が強い。アミューズメント施設における女性客を意識した上で、このジェットコースターという題材はまさに的を射ているといえるだろう。

さて、ここまでの説明では、単なるシミュレーションマシンの域を出ないが、「ショックG選手権」では筐体内に体感測定センサーを内蔵することによって、プレイヤーの血圧や心拍数の数値を測定し順位を付けるというゲーム性が加えられている。つまり、プレイ中一番怖がったプレイヤーがチャンピオンということになり、“嬉しい”が“恥ずかしい”という今までのアーケードマシンにない皮肉な結果をプレイヤーにもたらすことになる。また、センサーと連動し、プレイ中の一番恐怖に引きつった表情をモニター上にコメントを添えて映し出すため、その嬉しさ・恥ずかしさはさらに増幅されるといえるだろう。ここでその内容を明かすことはできないが、隠しモードとして、チャンピオンのみが体験できるオリジナルシミュレーションも用意しているということだ。このほかでは最大4台までの連結が可能な対戦モード機能も搭載しており、友達同士、カップル、グループで楽しむこともできる。

尚、同機はソフト交換が可能であり、現在、第2弾として「バーチャル・ボブスレー(仮称)」の開発が進められている。大型機の高額化を嘆くオペレーターが多い中、このソフト交換という仕様もユーザーサイドに立った同社ならではものといえるだろう。

前述の通り、まだ開発途上にあり、現状ではベールに包まれているところもあるが、発売は9月17～20日に東京ビッグサイトで開催される「第36回アミューズメントマシンショー」の前後となる予定。勿論、ショーでは同社のメイン機種として出展されるので、来場の際はぜひとも、エイブルブースに足を運んで、その全貌をご自分の目で確かめて頂きたい。

ENTS

月刊コインジャーナル 7月号

特集

CONT

今月の表紙



SHOCK G選手権
(株)エイブルコーポレーション …… 144



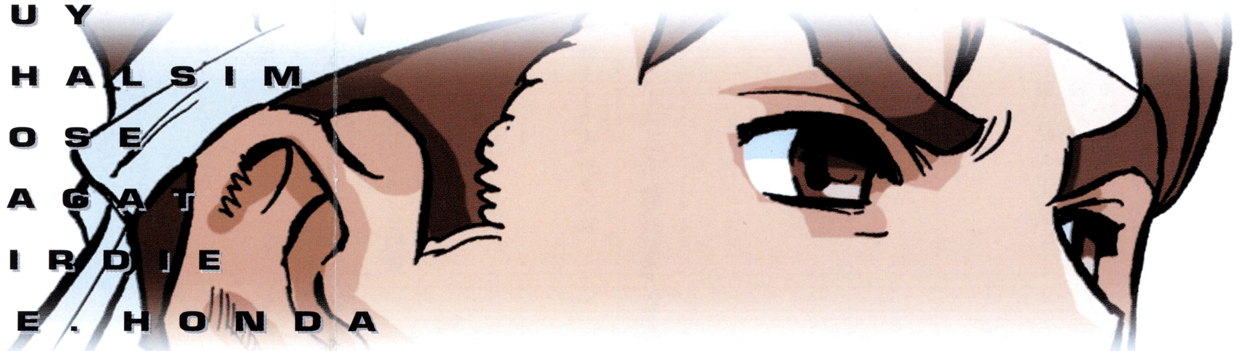
CAPCOM®

冴える技、キめる夏。

RYU
CHUN-LI
KEN
GOUKI
CAMMY
SODOM
NASH
KARIN
R.MIKA
ADON
CODY
GUY
DHALSIM
ROSE
SAGAT
BIRDIE
E.HONDA

STREET FIGHTER ZERO 3

ストリートファイター ZERO 3



"ISM"... A NEW BEGINNING

VEGA
SAKURA
BALROG
DAN
ROLENTO
BLANKA
GEN
ZANGIEF

CP-システムII 第29弾

●好評稼働中!!● CAPCOM FAX 通信 FAX: 06-947-4540 最新ソフト、攻略テクニック、イベント情報など知りたい情報満載!! 24時間いつでも引き出せます。

※販売のご用命は国内販売事業部／レンタル・リースのご用命はレンタル事業部までお申し付けください。筐体のデザイン・仕様等を予告なく変更する場合があります。あらかじめご了承ください。

シークレットファイルNEWS ただいま《ストリートファイターZERO3》を準備中です。 基板購入先でお求め下さい。

カプコンホームページ(インターネット): http://www.capcom.co.jp/

"セルピュータ"からサウンドトラック続々登場!! 「スターグラディエイター2」オリジナル・サウンドトラック 絶賛好評発売中!! <2,100円(税込)>

株式会社カプコン®
<国内販売事業部>
●本　社／〒540-0037 大阪市中央区内平野町3丁目1番3号 TEL.(06) 920-3633 FAX.(06) 920-5133
●東京支店／〒163-0266 東京都新宿区西新宿2丁目6番1号(新宿住友ビル43階) TEL.(03)3340-0730 FAX.(03)3340-0701

レンタル事業部／〒540-0037 大阪市中央区内平野町3丁目1番3号 TEL.(06)920-3631 FAX.(06)920-3632
札幌営業所／TEL.(011)642-8340 FAX.(011)642-8731
仙台営業所／TEL.(022)282-5311 FAX.(022)282-5313
新潟営業所／TEL.(025)286-2041 FAX.(025)286-2043
関東営業所／TEL.(03)3340-0737 FAX.(03)3340-0736
名古屋営業所／TEL.(052)778-1117 FAX.(052)778-1119
近畿営業所／TEL.(06)946-4054 FAX.(06)946-7429
岡山営業所／TEL.(086)246-4191 FAX.(086)246-4193
福岡営業所／TEL.(092)629-5100 FAX.(092)629-5103

NEWS INDEX
ニュースインデックス

コンシューマ業界初の年鑑、'98テレビゲーム流通白書発売

1997年の家庭用テレビゲーム業界の1年間動向を徹底検証した「'98テレビゲーム流通白書(定価13600円:税込み)」が㈱メディアクリエイトから発行された。この白書はテレビゲームショップ経営情報誌「テレビゲームプレス」を発行している同社が蓄積して来た業界のデータをベースに、流通の変遷や小売業の経営指標など様々な情報を分析し、解りやすくグラフ化したもの。また、赤尾晃一氏や平林久和氏などの著名人が解説を担当している。

構成は第1章「流通ビジネスマンのためのゲームビジネス入門」、第2章「ソフト&ハードデータ」、第3章「店舗データ」、第4章「今後の業界動向」。

㈱エス・エヌ・ケイ、「ネオジオポケット」で携帯ゲーム市場へ本格参入。

㈱エス・エヌ・ケイは、携帯ゲーム機「ネオジオポケット」とその専用ソフトを今秋10月中旬に発売すると発表した。この「ネオジオポケット」は11月20日発売予定の㈱セガ・エンタープライゼスの家庭用テレビゲーム機「Dreamcast」と専用アダプターで接続することが可能。これにより、「ネオジオポケット」で育てたキャラクターをユーザー同士が持ち寄り、「Dreamcast」のソフト上で闘わせるといったことや、「Dreamcast」のソフトのゲームの謎解き要素を「ネオジオポケット」のゲームに隠しておくといった、今までの単独ハードではできなかった全く新しい要素を持ったゲームの展開が可能になる。同社はこの機能を活かして、携帯ゲーム機と家庭用ゲーム機のネットワークを利用した全く新しいゲームスタイルを提案していく。

発売予定価格は6800円。年内にはカラー対応機の発売も予定されている。

同時発売されるソフトは、「ネオジオポケット版ザ・キング・オブ・ファイターズ」、育成ゲーム、スポーツゲーム、RPG、将棋などで、来春までには15タイトルを発売する予定。価格は2500円〜5000円程度で設定される予定だ。

スペック／CPU:16ビット、液晶:2.6型、160×152ドット、モノクロ8諧調、システムソフトウェア:世界時計、カレンダー、星占い機能を搭載、使用電源:単4型電池2本(連続動作時間約20時間・アルカリ電池使用時)、メモリーバックアップ機能保有(リチウム電池内蔵)、サイズ:W122×H74×D24(㎜)、重量:約130g(電池含む約160g)、色使用:7色、外部端子:有線通信ケーブル用5ピンコネクター、イヤホーン端子、ACアダプター端子

㈱カプコンと東映㈱の共同製作アトラクション「バイオハザード ナイトメア」、大阪「エキスポランド」内にオープン

㈱カプコンと東映㈱の共同製作によるホラーアトラクション「バイオハザード ナイトメア」が、大阪「エキスポランド」内のピクニック広場特設会場にて、期間限定でオープンする。開催期間は、平成10年7月18日から平成11年7月17日までの1年間を予定。

同アトラクションは2階建てのホラーハウスをゲスト自らの足で進んでいくという、ウォークスルー型のアトラクション。ハウス内には、家庭用ゲーム「バイオハザード」シリーズに出てくる22のシーンが忠実に再現されており、ゾンビに扮した「役者」による恐怖と、合計20体以上の「造形キャラクター」による恐怖が同時に体験できる。時間は約9分間。入場料は800円。

㈱セガ・エンタープライゼス、「電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム」の全国大会を開催

㈱セガ・エンタープライゼスはこの夏、サントリーフーズ㈱の協賛を得て「電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム」の全国大会を開催する。

大会はまず、7月19日〜8月16日までの約1カ月間に全国約400のセガ関連店舗にて予選が行なわれ(参加者全員に特製ステッカー贈呈)、続く8月30日・9月6日に全国31店舗にてエリア大会、そして9月27日、東京・大田区産業プラザPIOにて決勝大会が開催される。決勝大会出場者は67名を予定し、うち3名は前回「バーチャロンファイナルミッション全国大会」の上位入賞者となる。

㈱セガ・エンタープライゼスの「ソニック」、立体商標第1号に認定される

昨年4月施行の改正商標法により、初めて立体形状物にも商標登録が認められるようになったが、特許庁は先頃、その第1号として㈱セガ・エンタープライゼスの「ソニック」を含む計5件を立体商標として認めた。

今回登録が認められたのは、ソニックの他、不二家の「ペコちゃん」「ポコちゃん」、米ケンタッキー・フライド・チキン・インターナショナルの「カーネルサンダース」、早稲田大学の「大隈重信像」。これらは、「識別性のあるものとして広く認知された典型的なもの」として認められた。尚、法施行以来の立体商標の出願数は1500件にものぼっているという。

フジタヴァンテにて懐かしのヒーロー〜現代のキャラクターまでを集めたおもちゃ展を開催

フジタヴァンテ(東京都渋谷区千駄ヶ谷)では7月4日〜9月2日まで、2階展示スペースにて懐かしのキャラクターなどの玩具を集めた展示会「キャラクターおもちゃ大集合」展を開催する。

主な展示品は①懐かしのヒーローキャラクター(GIジョー、ミクロマン他)、②キャラクターを創造する(タミヤ人形改造コンテスト作品集パネル)、③キャラクターを身につける(キティちゃんグッズ他)、④デジタル時代のキャラクター(ポケモン、世界のたまごっち他)などで、出展総数は2000点以上。開館時間は10時〜18時。休館日は木曜日・8月13日〜16日。入場無料。

輸入雑貨の新商品発表会「G・TIC秋・冬内見会」が7月14〜16日、東京五反田で開催

輸入雑貨業者の新商品発表会であるG・TIC秋・冬内見会が来る7月14〜16日、東京都品川区西五反田7-22-17のTOCビルにて開催される。

この内見会は、五反田TOCビル内にテナントを持つ輸入雑貨業者が新商品発表の場として96年より開催しているもの。第5回目となる今回は25社が参加、生活雑貨やインテリア用品など多数のインポートグッズが出展される。開催時間は10時〜17時。場所はTOCビルの13階E&Fホール。入場は無料(招待状もしくは名刺持参)。詳細は事務局であるパルテノス・クリエイティブセンター(TEL 03-3492-7689)までご連絡を。

㈱カプコン、自己株式取得方式によるストックオプション制度の導入を決定

㈱カプコンは同社取締役および使用人への譲渡を目的に、自己株式取得方式によるストックオプション制度の導入を決定、6月26日開催の株主総会に上程する。

ストックオプション制度とは、企業の役員に対して一定数の自社株を一定価格で買うことのできる権利を与える制度であり、企業の業績が向上して株価が上昇すればキャピタルゲインが得られる仕組み。自社の業績向上に対する意欲や士気を高める目的がある。今回同社では取得できる株式の総数を28万8000株を上限とし、価額の総額は7億円としている。

㈱ナムコ、ナムコ・ナンジャタウンにペットを育てる新アトラクション「幸せの青い鳥」を導入

㈱ナムコは7月18日、ナムコ・ナンジャタウン開業二周年を機に新アトラクション「幸せの青い鳥」「肝試し化け猫旅館」を導入する。

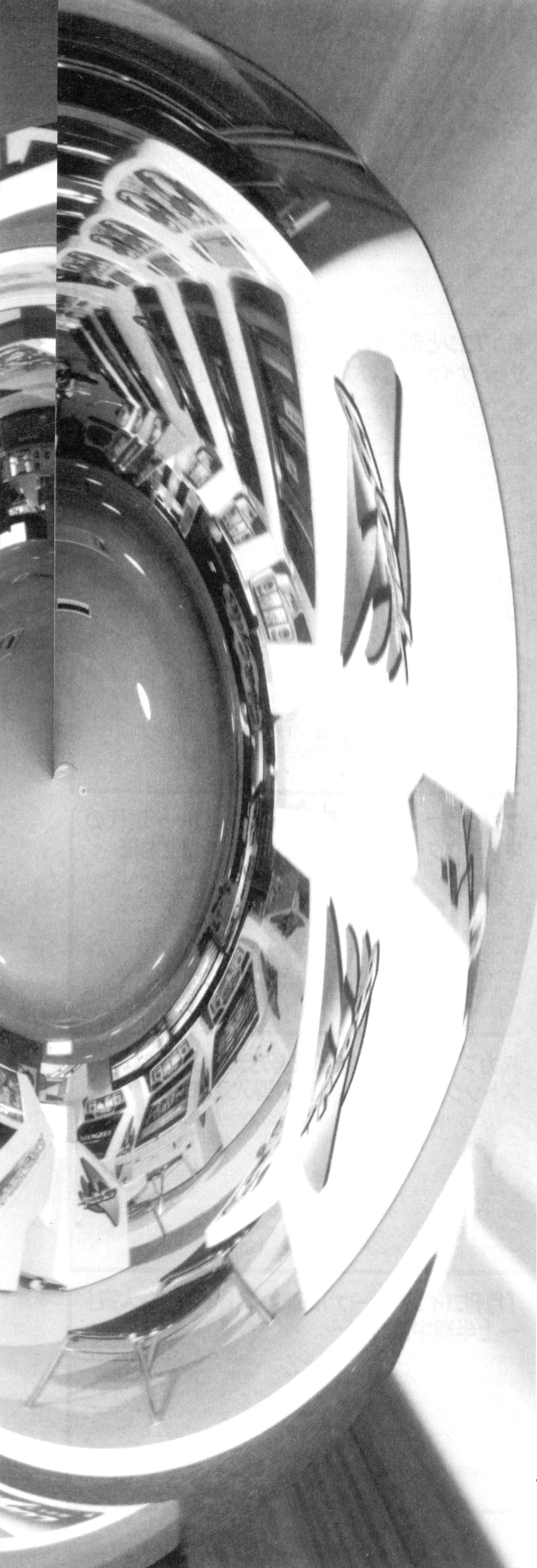
「幸せの〜」はマカロニ広場全域を舞台とする回遊式の携帯ペット育成アトラクション。プレイヤーは青い鳥育成アイテム「幸せの卵」を持って広場内各所に設けられたレストランやトイレ、病院を回ったり、心理テストやルーレットゲームを行なったりしてペットを育てていく。他のプレイヤーと育成エネルギーを交換しあうことや、次回来店時に続きを楽しむことも可能。「肝試し〜」は脈拍計測器を着けて弱虫度を測定する肝試しアトラクション。

「月刊コインジャーナル98ベストインカム大賞」〜上半期中間集計〜

弊誌ベストインカム大賞は、全国のロケーション活性化に最も貢献した機種を選定・表彰するものだが、このほど本年度の中間集計結果がまとまった。

これによると、ビデオゲーム部門では「バーチャストライカー2」(セガ・エンタープライゼス)、コクピット／アップライト部門では「ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド」(セガ・エンタープライゼス)、プライズ／カーニバル部門では「ニューUFOキャッチャー」(セガ・エンタープライゼス)がそれぞれトップに立った。本号では、その詳細報告と貢献度ランキングの上半期集計結果を併せて掲載する。

〈本誌156頁掲載〉



LOCATION

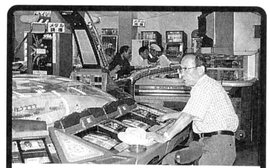
遊楽園



㈱ユウビス

いくつになってもゲームできる環境を先取り
高齢化対応という付加価値

2020年には4人に1人が60歳以上になるという社会変化を先取りした高齢者向けロケ「遊楽園」。ＡＭ施設に「高齢者のやすらぎ」という付加価値を求めた実験店である。地元高齢者がくつろぎながらゲームに心を開くこと、ひいてはそれらが彼等の日常の一部になればというのが狙いで、演歌が流れる店内には小型の日本庭園、マッサージ機なども設置されている。増えつつある常連客の滞在時間を如何に延ばせるかが今後の課題である。



DATA

大阪市北区天神橋6町目4番13号

立　地／商店街
オープン日／平成9年12月27日
営業面積／297㎡
ゲーム機設置台数／アーケード7台、ビデオゲーム8台、プライズ10台、AM自販機機2台、メダルゲーム23台（計50台）

LOCATION

ゲームファンタジア・アクアライン



㈱シグマ

パーキングエリア・ロケに先鞭、そして成功
立地環境という付加価値

神奈川と千葉を結ぶ高速道路として、また観光スポットとして、昨年末の開業以来多くの人々に利用されている東京湾アクアライン。同ロケも従来にない立地条件のロケとしてその動向に注目が集まるが、月商は目標額を大幅に上回る5000万円。初年度目標の1億5000万円はオープン半年を待たずして軽く突破した。立地条件の勝利であるが、広域オペレーターなどが成功を収めんと開発を進めつつあるパーキングエリアロケの先駆けとなった。



DATA

千葉県木更津市中島地沖5Km木更津人工島内海ほたるパーキングエリア4階
立　地／高速道路内パーキングエリア
オープン日／平成9年12月18日
営業面積／231㎡
ゲーム機設置台数／プライズゲーム16台／体感ゲーム11台／AM自販機9台／ビデオゲーム0台（計42台）



ゲーム機は時の流れと共に進化しています。ロケという空間はどうでしょうか？



今、あなたのゲームセンターは進化しているでしょうか？　もしそうだとすれば進化のプロセスのどの辺りにいるのでしょうか？ 今回の特集「ロケ進化論」は、『ロケが進化するために必要な「付加価値」とは何か？』を ①いち早くビジネス環境・社会環境の変化に適応したロケを紹介し、②「第三者の客観的意見に耳を傾ける」ことで再確認してみようというものです。

●「付加価値」が加わることでロケは進化していく ロケ進化の段階を仮定すると…

「付加価値」とは「既存のものに新しい別の価値を加える」ということ。一般化し過ぎる傾向はあるかも知れませんが、ここではロケを「時間と共に変化・進化していく生き物」にたとえてみたいと思います。まず、「空スペース活用的」な、ゲーム機だけを整列させた状態は「誕生期」、そしてこれに店内イベントやギフトプレゼント等、様々な「付加サービス」を加えることによりゲストへの対応能力を発達させた状態を「第１の進化」、更にこの状態が（より）社会性を帯び、例えば高齢化社会を先取りしたロケ「遊楽園」などの様に、いち早く将来に向け変化しつつある状態を「第2の進化」という風に仮定してみます。

私達は殆どのロケが「第1の進化」の中にあると察します。既にロケオーナーや働き手の意識が「第2の進化」へ達している程のところもあるでしょうか？　まだ「第1の進化」へ、いわゆる「枝別れ」し終わってないものも大急ぎで頑張っていることでしょう。（「枝別れ」する必要が無かった、また未だ無いという特殊な場合は別ですが。）



特集

ロケ進化論

～付加価値のあるロケ運営を考える～

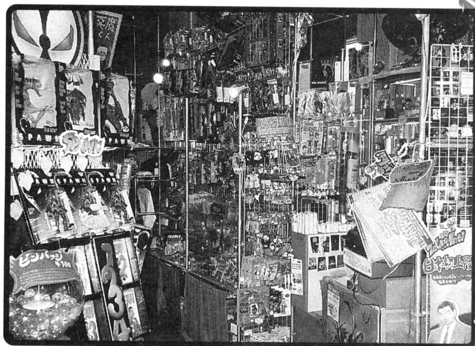
最高に強い種だけが生き残るわけではない。
周囲の変化に最も敏感に適応した種が生き残る。
ーダーウィン「種の起源」

S・C・E・N・E 1

ロケの進化論

付加価値ロケ

インティ渋谷店



DJ、雑貨ショップ、ネイルアート、居酒屋、ゲーム
サブカルチャーという付加価値

㈱ナムコ

DJブースを設置、夜のクラブイベントの開催であちこちのマスコミに登場したインティ渋谷店。渋谷という立地、そして夜のDJプレイ、サブカルチャー的な品揃えの販売コーナー等、あらゆる部分が上手く融合し、新しい空間を生み出している。また、DJという要素は、「売り込みにくる人も増えました。新人DJの登竜門になるようなイベントも行なっていきます」という店長の言葉にもあるように、新たな付加価値も生み出している。



DATA

東京都渋谷区宇田川町31-2 「BEAM」B1・1F
立　　地／繁華街
オープン日／平成9年5月2日
営業面積／約1200㎡
ゲーム機設置台数／ビデオゲーム・プリント自販機・大型メダル・大型体感・プライズマシン(約168台)

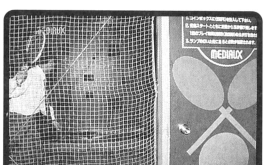
ヴァモスももち



スポーツタオルが必要？
カラダを動かすスポーツロケ
ストレス発散という付加価値

㈱ホクセイ

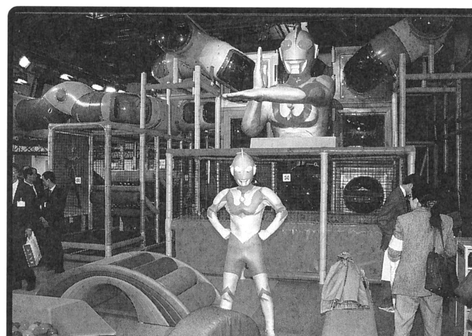
場所は福岡ドームのすぐ近く。通常のゲームもあるがやはりメインはスポーツだ。バスケ、ピッチング、バレーボール、卓球……。使うボールは全て本物。10種類以上もあるマシンを全てプレイすれば、デスクワークの人ならすぐ筋肉痛になる。それほど本物が追求してあり、また、それが受けているのである。「機械に制御されないことに、新鮮味を感じるんでしょう(担当者)」。オープンは1年前。今も全国から問い合わせが殺到している。



DATA

福岡市早良区百道浜2-3-2 TNC会館3F
立　　地／ビジネス街・商業ビル内
オープン日／平成9年7月26日
営業面積／875㎡
ゲーム機設置台数／スポーツ体感アミューズメントマシン／11台、その他、ビデオゲーム・プリント自販機・大型体感・キッズライド(約85台)

ウルトラマン倶楽部



ウルトラマンと遊び
ウルトラマンを持ち帰る
人気キャラクターという付加価値

㈱バンダイ

遊具と物販をウルトラマンを媒介して融合させた子供のためのエンターテインメント施設。オープンして3カ月経ったが状況は好調。ウルトラマンに囲まれる一時を過ごせば子供たちのグッズ購買欲は非常に高いものになるとの考え通りに、物販の売上げは目標の1・5倍に達している。グッズにおみやげ的な意味合いが加わるのも大きいだろう。また、スナック類中心の軽飲食も同様に、休日には昼過ぎに品切れとなるなど好調である。



DATA

東京都台東区浅草1-25-15
立　　地／商業ビル
オープン日／平成10年3月8日
営業面積／926㎡
ゾーン構成／遊具スペース、商品販売スペース、軽飲食スペース、イベントスペース

Column

ロケーションと物販

㈱ブロッコリー

ゲーム関連グッズの企画製作、流通、販売店舗の運営



㈱ブロッコリー（本社・東京、木谷高明社長）では、ゲーマーズ新宿店（右下）で紹介した様に、㈱タイトーの他にも㈱ナムコや㈱セガ・エンタープライゼスといったメーカーのロケ内にも直営店舗を出店。
さらに、数社のオペレーターとはフランチャイズ契約を結んでいる。

同社・木谷社長にお話を伺ったところ、直営店舗とFC店舗では売上げなどに明らかな差が出ているとのこと。それぞれに売り場面積などで格差はあるにせよ、その最大の要因は店舗スタッフの意識の違い・ノウハウの差だと言う。同社では商品の制作・流通・販売を一手に担っているが、この中で、直営店舗のスタッフや店舗をマネージメントする立場の人間は「物を売る」ことが仕事。いわば物販のプロである。

翻ってFC店舗のスタッフはロケの店員。こちらは「ゲームで遊んでもらう」ことが主眼であり、物販だけに全力投球できない。その辺りもあって、直営店舗とFC店舗で差が現われてくる。

そういった事情、同じサービス業でも、物販とオペレーティングでは大きく異なるという事をオペレーターがしっかり把握していなければロケ内での物販はかなり難しいものとなるだろう。

だが、ロケは物販に近い運営を容易に行なえる要素を持っていると、木谷社長は語る。それが、ポスターパーティーやUFOキャッチャーなどのプライズマシン。これらの機械をプライズ機としてではなく自販機的に扱ってはどうか、という事である。たしかに、「1プレイ100円で、取れるか取れないか」ではなく、「1プレイ400円でほぼ取れる」「1プレイ600円で絶対取れる」といった設定ならば、これはもう自販機、物販と言ってよい。実際、投入金額で払出し率の変化するキャラクターコレクションや、等価を受け取ってキャラクターポスターを払い出すベンダー機など、自販機に近いものや自販機そのままの機械も存在する。そして、機械を設置し、運用するのはオペレーターにとって御手の物。もちろん、自販機であっても物販は物販であり、マーケティング面などでの知識・経験不足といった不安は残る。だが、人を介した物販よりは容易な上、万が一失敗しても設置機種を変更することで大きな損失になる前に対処できる。

尚、同社が次にオープンする直営店舗は、風営8号店舗の許可を取得している。ただし、ビデオゲームなどは一切置かず、プライズマシンやベンダー機のみを設置。同店を訪れる客が好むプライズを大量に投入し、直接販売と併せて運用していく意向である。



LOCATION

タイトーイン高崎店

㈱タイトー

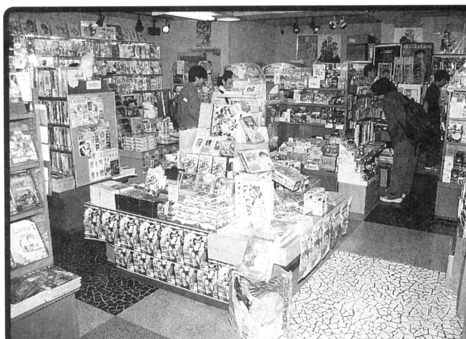
駅ロケでGO!
立地環境という付加価値

「電車でGO！」シリーズが大ヒット中の㈱タイトーでは、今年から全国の鉄道駅構内に新型ロケを展開していく。すなわち「駅ロケ」である。電車の待ち時間や、デートの待ち合わせ等、ちょっとした空き時間での手軽な利用が見込め、新たな顧客開拓に一役買いそうだ。その意味で立地が生み出す付加価値の提案といえるだろう。既にJR九州とも契約を済ませ、4駅への出店が決定。今後も他の主要鉄道会社へ積極的にアプローチしていく。



DATA

群馬県高崎市八島222
JR高崎駅東口1階構内
立　　地／駅構内
オープン日／平成10年1月10日
営業面積／230㎡
ゲーム機設置台数／ビデオゲーム30台／プライズ機10台／体感アップライトゲーム10台／AM自販機10台（計60台）



LOCATION

ゲーマーズ新宿店

㈱ブロッコリー

ゲーム関連グッズ専門店
物販という付加価値

アーケード、コンシューマを問わず、様々なゲームのトレカやポスターといったグッズが溢れる店内。客層は20歳前後の男性が中心。お客は全てゲーム関連グッズを求める人々であり、ロケとの併設効果は大きい。同社では同店の他にもナムコやセガ社の店舗と複合した出店を行なっており、それぞれ好調である。また「全てオペレーターサイドからの出店誘致であった」との言葉からも、ロケにとって強力な付加価値であることは間違いないようだ。



DATA

東京都新宿区新宿3-23-14
SHAビル　MORE5F
立　　地／駅前繁華街
オープン日／平成9年3月8日
営業面積／約80㎡
ゲーム機設置台数／同ビル1～4Fが㈱タイトーのロケーション

S・C・E・N・E 2 ロケの進化論

付加価値を探る

人材はコストでなく財産 女性の価値感を再考



㈱新世紀経営センター
代表取締役・中小企業診断士
但野裕一氏

人材から生まれる店舗付加価値

Q：ロケーションに付加価値を加えるというのが今回のテーマですが。

基本的なことからお話しましょう。施設が付加価値を取り入れて運営する場合は2つの考え方があります。「客数を増やす」か「客単価を上げるか」です。「客数を増やす」では、話題性とか興味を惹くものによって広い範囲から客を引っ張ってくる。「客単価を上げる」というのは、同じ商圏でもいいから、物販や飲食を増やしたりすることで売上げを上げる。1時間に500円しか使わない人をどうやって1000円使わせるか？という考え方ですね。

Q：最近物販を始めるロケが増えてきている様子ですが。

ロケ以外の施設にも同じ商品売り場があるので十分な注意が必要でしょう。そこで考えられるのは人が「付加サービス」をどれだけ供給することができるかです。ロケで物を置いているから売れるかといえばそれは違う。例えば今女子高生に日焼けサロンが人気ですね。昔からあるタイプで1階がパチンコ店、2階がゲームセンターで3階がカラオケというスタイルがありますが、今この3階には日焼けサロンが多く入っています。その日焼けサロンですが、高価な日焼けマシン（装置）よりも、お客さんに対し色々為になるアドバイスをしてくれる、これが集客（率）に差をつける様です。つまり施設運営を突き詰めると「人」＝「ソフト面」に行き着くわけです。

Q：「人」＝「ソフト面」に経営者の腕前が問われるというわけですね？

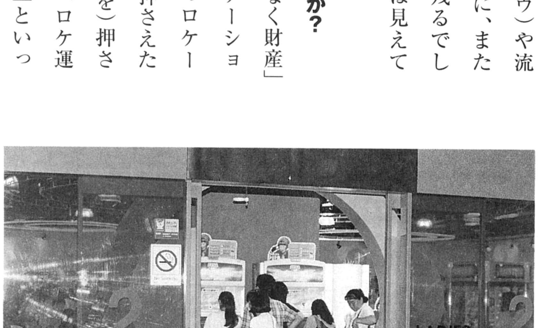
言う成れば「ノウハウ」のことですね。空きスペースの活用としてゲームセンターにしたという人程、不景気の直撃を受けているでしょう。ノウハウを蓄積、そして状況に応用する意識が薄ければ、人材活用に眼がいかないのかも知れません。例えば正社員を雇うとなると保険から何からとコストがかかるのでアルバイトで済ませようとする。こうなればアルバイトは機械の掃除だけをするわけですよね。だから今、何が本当に流行っているのか、またこれから何が流行ろうとしているのかにはあまり目がいかない。こうなれば、やはりソフト面（ノウハウ）や流行あるいは時代の流れを「恒久的」に、また的確に分析しているところが生き残るでしょう。これから3年程でその答えは見えてくるのではないのでしょうか。

Q：やはり人材育成が再重要課題ですか？

今までより更に「人はコストではなく財産」と考えるべきでしょう。今まではロケーション（立地）を押さえている、「そこのロケーションは我々のだ、あそこの屋上も押さえた…。」という感じで、要するに（場所を）押さえているという安心感があったから、ロケ運営は「全て自分（ひとり）がすること」といった感覚もあるのでしょう。人を育てていればそういった問題がカバーできたかも知れないわけです。

Q：大手ロケ等はこれから更に良くなるということが考えられますか？例えば資本力があれば優秀な人材を確保できるためソフト面も向上するという様な？

小さなチェーンロケでもキッチリとした経営をしていれば大丈夫だと思います。例えばスーパーですと、ダイエーや西武だから良いかといえばそうとは言えない。街にある小スーパーでもしっかり経営している所はそれなりに生き残っています。ただしそういった小さなスーパーでも手を抜いたらすぐダメになってしまいますが。つまり規模の大小が生き残る為のメリットになるかといえばそうでもない。1000坪位の大型ロケーションを維持する方が大変であるという見方もできます。100坪の店を2店舗持っていても一生



懸命やっている人、こういった方が経営自体は安定している場合も多々あるのです。つまり業界が悪くなっているというのは大小の規模を問わず、土俵からなんですよね。溢れるのは小さな所だけではないということです。

「手軽さ」に着目した逆転発想

Q：業界本来の性質である「空きスペース活用的」な要素をもった他業界はありますか？

駐車場なんかもそうですね。最近の駐車場は今までとは異なるスタイルの運営法が伸びてきています。「タイム24」とかいった、いわゆる「ワン・コイン」での「手軽さ」が非常に受けているのです。駐車時間が短かくてもそれに見合うだけの金額で済むわけです。駐車場経営者側からすれば1時間とか2時間というふうに区切って1000円取った方が良かったわけです。その方が「楽な儲け」とも思いがちですよね。ところがお客さんは自分の使い勝手、手軽さで接してくるわけであり、そうしたいわけです。買い物などものの15分もあれば済ませてくるわけですよ。これまでの発想としては、入ってから出るまでに300円使わせようというのが考え方だったのです。これはお客さんの視点ではなく経営者側の発想でした。おそらくロケでも「1コインで15分だけ遊びたいんだ」とかいうお客さん勝手な「手軽さ」に着目しても良いのではと感じています。ゲームが上手だから長い時間プレイできるのも良いですが、こういった発想を逆転させるのも良いでしょう。「あまり欲をかかずに」という発想ですかね。

女性の価値観を再度考えてみる

Q：では日常レベルでオペレーターには何に着目すべきか、また運営に対する意識改革のヒント等を伝えたいのですが。

これまでロケが成功しているのは基本的に同じパターンなんですね。ロケっていうのは基本的に男性の集まる所じゃないですか？ですから要するに女性ですよね。女性を取り込んだロケです。プリクラもUFOキャッチャーもそうでした。ロケでの収益がワッと上がったのは、基本的に男性の居場所に女性がついてくるとなれば、客数も単価も倍になり収益は4倍となります。こういう時にAM業界は潤っているわけです。どんなに対戦格闘などの男性向けのゲームがヒットしても常に同じ客だけが回っているわけです。女性をどれだけ取り込むか、の一言に尽きるでしょう。

Q：女性をターゲットにしたゲーム機も出ていますが？

プリクラタイプの自販機でタレントオーディションの出来る機械がありますね。あれなんか女子校生の夢をくすぐるいい発想ですね。完全に女の子をターゲットにしているじゃないですか。その他内容の違うゲームがたくさん出てきますが、「男性の観点」によるものが多いのではとも感じます。

Q：ゲームを考える人も男性、作る人も男性でロケ運営も男性という感じのことですか？

男性から見た女性の発想には限界があるでしょう。「付加価値」＝「女性」の再認識が必要です。考え方はメーカーから始まりエンドユーザー（プレイヤー）に及びますが、女性の価値観・ライフスタイルを考慮した商品開発、ロケ作り、店鋪サービス、例えば各階間での女性の流れをどう考えるか、そこからの出発がこれからの「付加価値」の形なのです。

「立地」という付加価値＋歴史観について

Q：次に付加価値としての立地（条件）ですが、例えば東京湾を縦断する高速道路上に設立されたロケ「ゲームファンタジア・アクアライン」などはどの様に解釈することができますか？

お店を構成している要素は、一つは「施設（建築物）」と、その中に入っている「機械（＝ハード）」、それから「人」（＝ソフト）です。これに「立地条件」が加わったということですね。立地条件、つまり環境とも言えますが、これが通常とは異なるロケーションで設立することで既に差別化されているということですね。では例えば関東では横浜、関西では神戸といった都市を考えてみましょう。横浜には「横浜というきれいなイメージ」があります。もちろん横浜の街中全てがそうである訳がありません。現実とそのイメージが異なるにも拘わらず、我々はイメージの方を大切に持ちたがる。話はややこしくなるかも知れませんが、ここで私は「歴史観」を考えます。「イメージ」というものは「歴史観」から来るのではと思うのです。「神戸のイメージ」も歴史が作りましたよね。神戸は震災後、復興が行なわれ、現在も様々な取り組むべき問題を抱えている状況です。しかしその都市・街のもつ歴史あるポジティブなイメージが変わるということはないのです。横浜もそうです。テーマパーク等は形は真似できても「歴史観」まで備わらないわけです。で、アミューズメントの宿命は、大手ロケ会社やメーカーさんにも通ずるでしょうが、その歴史観を限られたスペースでいかに上手くクリエイトするか、ということでしょう。構成要素の中で「歴史観」が無ければ、そこを「人」がやらないといけなくなります。大袈裟に言えば「人」が3日間で歴史を作らなければならない。例えば「一夜明けたらここはアメリカの西部にある大きなカジノ型施設ですよ」という風に「歴史観」を作るわけです。ですがそれは手を抜けばすぐに維持不可能となります。「未来の空間」という様なコンセプトも含め、アミューズメントというのは砂上の楼閣をどの様に維持し、クリエイトし続けるか？というものかも知れませんね。技術力（＝ハード）のみで「歴史観」を支えるのではなく、人もそれを支えるという認識です。

Q：前衛的なロケの話になりつつある様ですが、中小のオペレーターにもこういった概念を知ってもらった方が良いのでしょうか？

確かに話は前衛的ロケに関するものでしょうが、アミューズメントに携わる人が持つ一つの基本的な考え方として知って頂きたい部分です。今日何したら良いのか？は仕方のないことかも知れません。だからこそアミューズメントとは何か？を再度問い直す必要はあります。

時間を掛け客の固定化を基本的運営ノウハウの再チェック



株式会社ポラリス
常務取締役
野村宜宏氏

Q：まず、御社の業務について簡単にご説明願います。

野村：ディストリビューター兼店舗プロデュースです。製品をロケーションに納品する際に運用方法や店舗自体のレイアウト、運営ノウハウなどについてもお話させて頂いてます。中には店舗プロデュースをメインにお付き合いさせて頂いているところもあります。

Q：多くのオペレーターの方と深く接していらっしゃるわけですね。これまでに携わられたロケーションの中で、何らかの付加価値が付いていた店舗はありましたか？

野村：空間演出が非常に優れているロケーションがあります。店舗レイアウトや設置機種だけに止まらず、ライティングやスタッフの接客態度など、全てを徹底させている店舗で、固定客もかなり着いているようです。

Q：その、ロケーションに訪れるお客は、その雰囲気を気に入ってリピーターとなっているわけですね。

野村：そうです。サービス面で優れていると も言えますね。

Q：では、今後、ロケーションにはどのような付加価値が付いてくると思われますか？

野村：付加価値というか、店舗としての運営ノウハウが必要なのではないでしょうか。例えばメダルゲームならば、最初は客にメダルの遊び方・楽しみ方を覚えてもらわなければならない。時間を掛けて客を育て、固定客とする。その方法は立地、商圏、客層によって様々でしょう。店舗内でハウスゲインがどうのと言うのは、そこからなわけです。その辺の運用・運営ノウハウが今後は必要になってくると思います。

Q：それは今後必要な付加価値と言うよりも、既に持っていなければならない基本的なものですか？

野村：そのとおりです。ですが、そういった運営のソフト面をしっかりと抑えている方が思っているほど多くない。

進化への用意・意識あるオペレーター

●付加価値を考えるためのポイントは？

さて、ロケを一つの「進化する空間」と考え取材した中から出た進化へのキーワードなるものは：

❶（もし可能であれば）立地環境を味方につけながら進化にチャレンジする

❷お客さんの層を勉強することで進化にチャレンジする

❸高齢化や多国籍化（国際化）、ネットワーク化など、社会変化の影響を受けるお客さんのニーズに応えながら進化にチャレンジする

❹お客さんの個人的欲求、例えばスポーツロケの様に体を動かしてスッキリしたい、という様な心情に応えることで進化にチャレンジする

❺「付加価値」＝「女性」を再確認、女性の価値観、ライフスタイルを考慮したロケ造りで進化にチャレンジする

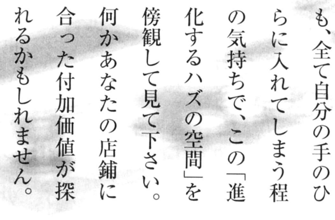
❻アミューズメント業界・産業はこれからも常にゲーム・キャラクターと一緒だということを考えながら進化にチャレンジする

❼あなたにはゲームをプレイして頂く以上にお客さんに何かをしてあげる才能がある。ゲーム機は人間の持つ「気付き」「感受性」「優しさ」「思いやり」が（少なくとも現段階では）持てない、ということを再確認し、自発的且つさり気ない「付加サービス」を実践することで進化にチャレンジする

「ソフト」＝「人」に関しては何度も言う様ですが、働き手という「ソフト」自身が「進化したい」と思える職場環境が必要です。この点に関しては、地域で一番進化したロケを目指してみて下さい。

以上、感じたままのことを羅列しましたが、これらの効用がダイレクトに具体化されるとは思いません（正直ここではそういったことを問えそうにありません）。しかしここで進化していくために必要なこと、新しいことへチャレンジしていく「心構え」の大切さを述べてみたいと思います。

今、私達がここで唯一問えるのは、ビジネスに対する意識の在り方、またはそういった意識の産み出し方でしょう。現在、巷のロケでは手の回る限り「付加価値」という工夫を凝らしている姿がうかがえる様子です。それではあえてここで、ゲーム機の存在から離れて一息入れ直して見てはいかがでしょうか。（ロケでのお決まり仕事をすっかり忘れるつもりで）ロケも、その中の人々も、ロケを取り囲む環境なども、全て自分の手のひらに入れてしまう程の気持ちで、この「進化するハズの空間」を傍観して見て下さい。何かあなたの店舗に合った付加価値が探れるかもしれません。



Q：なるほど。他には何かありますか？

野村：これは既に始まっていますが、大型・複合化ですね。他業種と併設することによる相乗効果は大きな付加価値になります。また、日本人は遊ぶのがヘタなところがありますから、大型レジャーランドなどとして、遊ぶ場所を提供できれば、より安定して人を集められるでしょうね。

S・C・E・N・E 2 ロケの進化論

付加価値を探る

……キャラクターによる空間イメージ造り AM業界はキャラクターの宝庫



情報誌「Lマガジン」
副編集長
嶋津善之氏

エルマガジンは今年で22年目を迎える大阪の老舗の情報誌。映画、ショップ、イベント、音楽情報などの情報を発信し、関西エリアでは根強い人気（発行部数28万部）を誇っている。そのエルマガジンの副編集長の嶋津氏にお話を伺ってみた。

「例えば遊園地がテーマパークへと変化していったように、ゲームセンターもそこらへんで新たなカタチを考えなければいけないと思います。あとはキャラクターが立ってくるかどうかです。ミッキーマウスのいないディズニーランドが考えられないように、ゲームセンターでも、そういったイメージ付けが必要になってくると思います。奈良の近鉄あやめ池遊園地は、このGWにサンリオさんと組んで人を集めましたし、奈良ドリームランドはウルトラマンワンダーランドを始めましたよね。宝塚ファミリーランドはドラえもんのイベントをしてますし、それをやり続けることによって宝塚と言えばドラえもんというように根付いて来たんです。」いわば、キャラクターにだまされて、人が集まると氏は語ってくれた。とにかく、キャラクターの使い方は人を集める上で、かなり重要になってくるのである。そしてこのゲーム業界。キャラクターの宝庫だが、ロケそのものは、そういう方向へは進んでいない。

●進化へのチャレンジ度は、ロケに流れる自発的な空気で分かる

イベントやプレゼントなどの「付加価値」が実際売上げアップに貢献するかは何とも言えない、と聞きくことがあります。しかしそういった「付加価値」を日常レベルで実践する、また続けることから発生する、明るい、沈滞感・停滞感の無い雰囲気が重要なのは確かです。そしてこういうアクティブ（自発的）な空気、言い換えれば空間の持つ「社交性」はやがて地域へ向けて発信されるでしょう。

●どんな「付加価値」がロケを明るく社交的にするだろうか？
～「進化欲」を刺激するノン・ゲーマーの視点～

アクティブなロケなのか、ただのロケなのか？　これは店舗前を横切る第三者の眼にハッキリと映るものです。ガン・ゲームや光まばゆい体感ゲームが店先に並べてある場合、プレイヤーがたった一人いるだけでも外へ躍動感が伝わり、ポジティブな店舗イメージが生まれるものです。逆にプリント機だけを店先に並べている場合でも人がいない時には店にネガティブな店舗イメージを与えてしまう店舗もあるようです。こういった軒先を工夫することでも一般客の注意を促すことは周知ですが、次の課題は店内へ足を踏み入れた後、限られたスペースでの「付加価値」なのです。ここでも通りすがりのノン・ゲーマーが提案致するならば、「あなたのロケには『ゲーム機意外の売り』『社交性』はありますか？」となるわけです。

●ゲーム機が先か？付加価値が先か？

ゲーム機が常に時間の流れに伴って変化・進化しているのにロケという空間が進化できないのであれば、進化の度合いは差引ゼロと言うところです。またロケに付加価値を加え続けることで進化するロケが増えれば、そうでないロケが後退するスピードは増々高まっていく様であります。気がつけば進化に取り残され競争の敗者にならないためには何をどう考えるべきでしょうか？　「意識ある」オペレーターには、まず地域の先駆者として「店舗付加価値」を試し続けてもらうことが大切でしょう。基本目的である「ゲームプレイ」プラス何らかの「付加価値」、例えば「かっこよさ」とか「清潔さ」、「施設事体が生み出すアクティブな雰囲気」などが重要になってくるはずです。「プライズゲームだけでなくスポーツでストレスも発散できるし、かわいいキャラクターグッズも買える」であるとか。とにかく普段ゲームをしない人々を、「面白かったけれど、（この空間は）これくらいのものか」とたった一度で飽きさせてしまう様なことでは進化にチャレンジしている、進化を続けているとは言えないでしょう。

前述しましたが、ロケ進化に対する私達の考え方は、「ハード」つまりゲーム機と「ソフト」つまり人材が一つになって「付加価値」を産み出しロケが変化・進化してゆくということです。素晴らしいゲーム機でもソフト（人材による付加サービス）で、刻一刻と変化するビジネス環境に適応する、またその用意が無いのであればこれからのロケ進化はありえないでしょう。◆

98 ベストインカム大賞

月刊コインジャーナル
～上半期中間集計発表～

各年度における全国のロケーション活性化に最も貢献した機種の選定・表彰を行なう〝月刊コインジャーナル・ベストインカム大賞〟。昨年度はビデオゲーム部門に「バーチャファイター3」（セガ・エンタープライゼス）、コクピット／アップライト部門に「レイブレーサー」（ナムコ）、プライズ／カーニバルゲーム部門に「ニューUFOキャッチャー」（セガ・エンタープライゼス）、特別賞部門に「電車でGO!」（タイトー）がそれぞれ輝いたが、今月号では上半期を経過した本年度ベストインカム大賞の中間集計結果を発表する。

各賞の選定にあたっては小誌が全国50カ所のロケーションより集めたインカムデータを用い、その年間集計結果に基づき行ないます。このため、一般的にインカムの高い機種であっても設置ロケ数が少ない場合には獲得ポイントは総じて低く抑えられることになり、これを補う意味で、同コーナー最終頁に貢献度ランキングの上半期集計結果を掲載します。

ビデオゲーム部門



1 バーチャストライカー2
セガ・エンタープライゼス



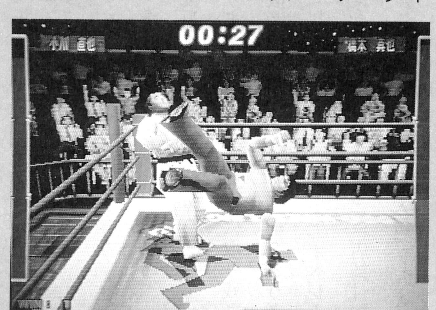
2 鉄拳3
ナムコ



3 バーチャファイター3tb
セガ・エンタープライゼス



4 ザ・キング・オブ・ファイターズ'97
エス・エヌ・ケイ



5 新日本プロレスリング　闘魂烈伝3　アーケード・エディション
トミー／ナムコ

ビデオゲーム部門

92年にストリートファイターⅡが大賞を受賞して以来、同部門では常に対戦格闘ゲームがトップを占めてきたが、ここにきて遂にその栄光に陰りが見えはじめた。今回、上半期集計時点でトップに立ったのが、**バーチャストライカー2**（セガ・エンタープライゼス）なのである。同製品は97年6月の発売で、当ランキングでは同年8月号より登場し当初より高得点を得ていた。本年度の動きとしては1月号から徐々に得点を上げ、緩やかな右肩上がりのまま5月号で1位へと登り詰めた。この好調の原因だが、作品自体が優れているのは当然として、ワールドカップフランス大会、日本出場によるサッカーブームも影響しているのは間違いない。しかし、ここまでは好調な推移を見せる同製品だが、下半期では苦戦が予想される。6月に発売された同製品のバージョンアップ版である**バーチャストライカー2バージョン98**により、今後

プライズ/カーニバルゲーム部門



1 ニューUFOキャッチャー
セガ・エンタープライゼス



2 コンビニキャッチャー　とりほうだい
バンプレスト



3 プリント倶楽部2
アトラス/セガ・エンタープライゼス



4 ドリームキャッチャー
セガ・エンタープライゼス



5 プリプリキャンバス
コナミ

コクピット/アップライト部門



1 ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド
セガ・エンタープライゼス



2 ロストワールド
セガ・エンタープライゼス



3 ゲットバス
セガ・エンタープライゼス



4 ファイナルハロン
ナムコ



5 電車でGO！
タイトー

得点が割れてしまうのが必至だからだ。しかも、バージョン98は、バーチャストライカー2からＲＯＭ交換することも可能なため、同製品自体がロケーションより姿を消していく可能性も高い。本年度が終了した時点の年間集計でトップに立っているのは難しいだろう。

では、そのバーチャストライカー2を追う第2位以下の製品の動きはどうだろうか。

まず第2位につけた**鉄拳3**（ナムコ）だが、トップとの差は僅か50点と僅差であり、すぐにでも追いつける位置にある。逆に第3位との差は約１５００点と、こちらはかなり水をあけている。しかも現在、ランキング内に存在する製品の勢いではこの得点差を埋めるのは難しく、先に述べたバーチャストライカー2の今後と合わせて考えてみれば、同製品が年間集計時にトップに立つ最有力候補となる。

続く第3位、4位の**バーチャファイター3ｔｂ**（セガ・エンタープライゼス）と**ザ・キング・オブ・ファイターズ97**（エス・エヌ・ケイ）は、どちらもメジャータイトルとして充分な実績を上げてはいるものの、今から大きくインカムを伸ばすとは考えにくく鉄拳3との差はこのままと思われる。特にＫＯＦの方は毎年夏に新作が登場するため当ランキングだけでいえば大きなハンデを背負っていることになる。

第5位の**新日本プロレスリング 闘魂烈伝3**（トミー／ナムコ）は対戦格闘ゲームとスポーツゲームの2つの面を併せ持つ製品。2月号で初登場し、その後4カ月間４００～５００点のラインで安定している。単純な操作ながら奥の深いゲームが楽しめ、プロレスマニアにも受けが良いと、オペレーターの評判も高い。同じく安定感を見せているのが10位の**対戦ホットギミック**（彩京）。高得点ではないながらも毎月一定したインカムを上げており、安心して運用できる製品とのこと。

尚、全体のジャンルバランスであるが、一昨年より陰りの見えはじめた対戦格闘ゲームが、今回は20位中に10製品しかランクインしておらず、その状況がさらに進行しているのが伺える。だが、その分、クイズやスポーツゲームなどが台頭し、設置機種がバラエティーになってきたとも言えるだろう。

コクピット／アップライト部門

同部門はこれまでと同様にセガ社とナムコの2社の製品で大半が占められている状況であるが、ピンポイント的にタイトーとコナミの製品が登場している。表を見れば4社様々な製品を展開しているのが伺える。

では、ランキングの方だが、上位3機種はすべてセガ社の製品、しかも得点差が少なく三つ巴の状態になっている。1位の**ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド**が２８２６点で辛うじてトップを守っているものの、2位の**ロストワールド**が２５００点、3位の**ゲットバス**で２２３３点と、僅差でひしめき合っている状態。しかも4位に着けた**ファイナルハロン**（ナムコ）も２１０６点を獲得しており、こちらも充分に上を狙える位置にある。ただ、これらの製品は全て発売から半年以上が経過しており、今後爆発的にインカムが上がるとは考えられない。

そういった意味では、少し遅れた登場のため今回はそれぞれ11位、15位、23位に甘んじている**電車でGO!2高速編**（タイトー）、**電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム**（セガ・エンタープライゼス）、**ビートマニア2ｎｄＭＩＸ**（コナミ）の3製品が下半期には台風の目となり、ランキングをかき回していきそうである。

上位製品の僅かな点差と、下半期での活躍が期待される新参入製品群。同部門はまだまだ予断を許さない状態にあると言えるだろう。

プライズ／カーニバルゲーム部門

創設以来、ＡＭ自販機の台頭以外ではこれといった変化のない同部門であるが、今回も例年通りといった感じである。表を見てもらえれば分かるが各製品とも1月～6月まで毎月同じような点数で推移している。唯一異なる点は高額景品を扱える**UFOキャッチャー800**（セガ・エンタープライゼス）が登場していること。景品の上限価格改正以降、大きな変動が期待されたプライズマシンと景品であるが、機械に関して言えば同製品以外に目立った動きはない。

さて、ランキングだがこれも昨年の年間ランキングとほとんどかわりばえしない。もはや1位の**ニューUFOキャッチャー**（セガ・エンタープライゼス）も当然といった貫禄があり、2位の**コンビニキャッチャー**に１０００点近くの差をあけている。今年度大賞ならばV4となるわけだが、その可能性は極めて高いと言える。

尚、一時期はトップを走っていた**プリント倶楽部2**（アトラス／セガ・エンタープライゼス）は3位に後退。今後は後継機種である**スーパープリクラ21**（今回は37位）に順次入れ替わっていくことになるだろう。

ビデオゲーム部門

①「月刊コインジャーナル」98年の1月号より6月号「ロケーション別業況」（機種別売上調査）データより集計したものです。
②各データは、原則として毎月10日現在を基準としています。従って、例えば4月号は3月10日現在のデータとなり、全体としては97年12月下旬～98年5月上旬データの集計となっています。
③各月とも1000点満点で、半期では6000点満点となっています。
④「獲得ポイント」は、総得点をもとにフルポイントを1000として換算したものです。
⑤このデータでは、調査対象ロケで各月21位以下の機種と供に、未設置・非設置機種の得点は「0」となります。従って、合計得点は設置・非設置を含め、関係ロケ全域を対象とした貢献ポイントとご理解ください。

掲載号数 / 機種名（会社名）	1月	2月	3月	4月	5月	6月	総得点	獲得ポイント
① バーチャストライカー 2（セガ・エンタープライゼス）	703	698	742	752	744	774	4413	735.5
② 鉄拳 3（ナムコ）	730	734	747	664	717	771	4363	727.2
③ バーチャファイター 3 tb（セガ・エンタープライゼス）	552	482	500	472	449	449	2904	484.0
④ ザ・キング・オブ・ファイターズ97（エス・エヌ・ケイ）	605	494	424	399	279	285	2486	414.3
⑤ 新日本プロレスリング　闘魂烈伝 3　アーケードエディション（トミー／ナムコ）		238	505	542	480	442	2207	367.8
⑥ マーヴルＶＳ.カプコン　クラッシュオブスーパーヒーローズ（カプコン）			64	781	742	559	2146	357.7
⑦ ～幕末浪漫～　月華の剣士（エス・エヌ・ケイ）	329	607	446	295	174	35	1886	314.3
⑧ 私立ジャスティス学園（カプコン）		551	601	416	119	59	1746	291.0
⑨ ストリートファイターⅢ　セカンドインパクト　ジャイアントアタック（カプコン）	615	418	316	206	113	69	1737	289.5
⑩ 対戦ホットギミック（彩京）	304	230	247	275	257	295	1608	268.0
⑪ ギャロップレーサー 2（テクモ）	453	338	316	156	121	107	1491	248.5
⑫ リアルバウト餓狼伝説 2（エス・エヌ・ケイ）					622	694	1316	219.3
⑬ マーヴルスーパーヒーローズＶＳ.ストリートファイター（カプコン）	376	311	254	125	104	74	1244	207.3
⑭ ストライカーズ１９４５Ⅱ（彩京）	375	213	227	152	98	114	1179	196.5
⑮ 子育てクイズ　マイエンジェル 2（ナムコ）	281	267	250	157	134	27	1116	186.0
⑯ ウインターヒート（セガ・エンタープライゼス）	481	205	89	224	111		1110	185.0
⑰ バーチャストライカー（セガ・エンタープライゼス）	205	181	161	143	146	76	912	152.0
⑱ スーパーリアル麻雀Ｐ７（セタ／ビスコ）	281	182	129	114	101	86	893	148.8
⑲ バーチャファイター3（セガ・エンタープライゼス）	225	127	123	146	130	131	882	147.0
⑳ 対戦麻雀ファイナルロマンスＲ（ビデオシステム／ビスコ）	158	139	130	129	122	128	806	134.3

'98年　1月号	得点
①鉄拳3〈ナムコ〉	730
②バーチャストライカー2〈セガ・エンタープライゼス〉	703
③ストリートファイターⅢセカンドインパクト　ジャイアントアタック〈カプコン〉	615
④ザ・キング・オブ・ファイターズ'97〈エス・エヌ・ケイ〉	605
⑤バーチャファイター3tb〈セガ・エンタープライゼス〉	552
⑥ウインターヒート〈セガ・エンタープライゼス〉	481
⑦ギャロップレーサー2〈テクモ〉	453
⑧マーブルスーパーヒーローズVS.ストリートファイター〈カプコン〉	376
⑨ストライカーズ1945Ⅱ〈彩京〉	375
⑩～幕末浪漫～月華の剣士〈エス・エヌ・ケイ〉	329

'98年　2月号	得点
①鉄拳3〈ナムコ〉	734
②バーチャストライカー2〈セガ・エンタープライゼス〉	698
③～幕末浪漫～月華の剣士〈エス・エヌ・ケイ〉	607
④私立ジャスティス学園〈カプコン〉	551
⑤ザ・キング・オブ・ファイターズ'97〈エス・エヌ・ケイ〉	494
⑥バーチャファイター3tb〈セガ・エンタープライゼス〉	482
⑦ストリートファイターⅢセカンドインパクト　ジャイアントアタック〈カプコン〉	418
⑧ギャロップレーサー2〈テクモ〉	338
⑨全日本プロレス　フューチャリングバーチャ〈セガ・エンタープライゼス〉	329
⑩マーブルスーパーヒーローズVS.ストリートファイター〈カプコン〉	311

'98年　3月号	得点
①鉄拳3〈ナムコ〉	747
②バーチャストライカー2〈セガ・エンタープライゼス〉	742
③私立ジャスティス学園〈カプコン〉	601
④新日本プロレスリング　闘魂列伝3　アーケードエディション〈トミー／ナムコ〉	505
⑤バーチャファイター3tb〈セガ・エンタープライゼス〉	500
⑥～幕末浪漫～月華の剣士〈エス・エヌ・ケイ〉	446
⑦ザ・キング・オブ・ファイターズ'97〈エス・エヌ・ケイ〉	424
⑧ギャロップレーサー2〈テクモ〉	316
⑧ストリートファイターⅢセカンドインパクト　ジャイアントアタック〈カプコン〉	316
⑩マーブルスーパーヒーローズVS.ストリートファイター〈カプコン〉	254

'98年　4月号	得点
①マーブルVS.カプコン　クラッシュ　オブ　スーパーヒーローズ〈カプコン〉	781
②バーチャストライカー2〈セガ・エンタープライゼス〉	752
③鉄拳3〈ナムコ〉	664
④新日本プロレスリング　闘魂列伝3　アーケードエディション〈トミー／ナムコ〉	542
⑤バーチャファイター3tb〈セガ・エンタープライゼス〉	472
⑥私立ジャスティス学園〈カプコン〉	416
⑦ザ・キング・オブ・ファイターズ'97〈エス・エヌ・ケイ〉	399
⑧エアガイツ〈ドリームファクトリー／スクウェア／ナムコ〉	296
⑨～幕末浪漫～月華の剣士〈エス・エヌ・ケイ〉	295
⑩対戦ホットギミック〈彩京〉	275

'98年　5月号	得点
①バーチャストライカー2〈セガ・エンタープライゼス〉	744
②マーブルVS.カプコン　クラッシュ　オブ　スーパーヒーローズ〈カプコン〉	742
③鉄拳3〈ナムコ〉	717
④リアルバウト餓狼伝説2〈エス・エヌ・ケイ〉	622
⑤新日本プロレスリング　闘魂列伝3　アーケードエディション〈トミー／ナムコ〉	480
⑥バーチャファイター3tb〈セガ・エンタープライゼス〉	449
⑦エアガイツ〈ドリームファクトリー／スクウェア／ナムコ〉	319
⑧パズルボブル4〈タイトー〉	299
⑨ザ・キング・オブ・ファイターズ'97〈エス・エヌ・ケイ〉	279
⑩対戦ホットギミック〈彩京〉	257

'98年　6月号	得点
①バーチャストライカー2〈セガ・エンタープライゼス〉	774
②鉄拳3〈ナムコ〉	771
③リアルバウト餓狼伝説2〈エス・エヌ・ケイ〉	694
④マーブルVS.カプコン　クラッシュ　オブ　スーパーヒーローズ〈カプコン〉	559
⑤バーチャファイター3tb〈セガ・エンタープライゼス〉	449
⑥新日本プロレスリング　闘魂列伝3　アーケードエディション〈トミー／ナムコ〉	442
⑦対戦ホットギミック〈彩京〉	295
⑧ザ・キング・オブ・ファイターズ'97〈エス・エヌ・ケイ〉	285
⑨メタルスラッグ2〈エス・エヌ・ケイ〉	259
⑩子育てクイズ　マイエンジェル3〈ナムコ〉	236

コクピット／アップライト部門

①「月刊コインジャーナル」98年の1月号より6月号「ロケーション別業況」（機種別売上調査）データより集計したものです。
②各データは、原則として毎月10日現在を基準としています。従って、例えば4月号は3月10日現在のデータとなり、全体としては97年12月下旬～98年5月上旬データの集計となっています。
③各月とも1000点満点で、半期では6000点満点となっています。
④「獲得ポイント」は、総得点をもとにフルポイントを1000として換算したものです。
⑤このデータでは、調査対象ロケで各月21位以下の機種と供に、未設置・非設置機種の得点は「0」となります。従って、合計得点は設置・非設置を含め、関係ロケ全域を対象とした貢献ポイントとご理解ください。

機種名（会社名）＼掲載号数	1月	2月	3月	4月	5月	6月	総得点	獲得ポイント
① ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド（セガ・エンタープライゼス）	560	473	485	437	431	440	2826	471.0
② ロストワールド（セガ・エンタープライゼス）	564	495	443	379	317	302	2500	416.7
③ ゲットバス（セガ・エンタープライゼス）		422	502	458	449	402	2233	372.2
④ ファイナルハロン（ナムコ）	434	375	360	325	308	304	2106	351.0
⑤ 電車でＧＯ！（タイトー）	409	430	411	457	180	60	1947	324.5
⑥ トップスケーター（セガ・エンタープライゼス）	300	306	283	267	236	230	1622	270.3
⑦ ハーレーダビットソン＆Ｌ．Ａ．ライダーズ（セガ・エンタープライゼス）		233	360	421	313	262	1589	264.8
⑧ レイブレーサー（ナムコ）	300	295	280	273	176	197	1521	253.5
⑨ ビートマニア（コナミ）		295	360	391	263	116	1425	237.5
⑩ ラピッドリバー（ナムコ）	108	266	269	228	159	161	1191	198.5
⑪ 電車でＧＯ！２　高速編（タイトー）				67	516	546	1129	188.2
⑫ バーチャコップ２（セガ・エンタープライゼス）	198	209	187	193	183	148	1118	186.3
⑬ サイドバイサイド２（タイトー）	257	198	162	150	109	139	1015	169.2
⑭ セガラリー２（セガ・エンタープライゼス）				150	392	473	1015	169.2
⑮ 電脳戦機バーチャロン　オラトリオタングラム（セガ・エンタープライゼス）					338	538	876	146.0
⑯ レーシングＪＡＭ（コナミ）		97	90	234	210	232	863	143.8
⑰ タイムクライシス（ナムコ）	194	181	151	158	104	67	855	142.5
⑱ スカッドレース（セガ・エンタープライゼス）	210	189	145	104	93	85	826	137.7
⑲ ガンバレット（ナムコ）	170	157	126	143	98	125	819	136.5
⑳ モトクロスゴー！（ナムコ）	102	166	147	156	101	85	757	126.2

'98年　1月号	得点
①ロストワールド〈セガ・エンタープライゼス〉	564
②ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド〈セガ・エンタープライゼス〉	560
③ファイナルハロン〈ナムコ〉	434
④電車でGO!〈タイトー〉	409
⑤レイブレーサー〈ナムコ〉	300
⑤トップスケーター〈セガ・エンタープライゼス〉	300
⑦サイドバイサイド2〈タイトー〉	257
⑧ル・マン24〈セガ・エンタープライゼス〉	217
⑨スカッドレース〈セガ・エンタープライゼス〉	210
⑩バーチャコップ2〈セガ・エンタープライゼス〉	198

'98年　2月号	得点
①ロストワールド〈セガ・エンタープライゼス〉	495
②ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド〈セガ・エンタープライゼス〉	473
③電車でGO!〈タイトー〉	430
④ゲットバス〈セガ・エンタープライゼス〉	422
⑤ファイナルハロン〈ナムコ〉	375
⑥トップスケーター〈セガ・エンタープライゼス〉	306
⑦レイブレーサー〈ナムコ〉	295
⑧ビートマニア〈コナミ〉	295
⑨ラピッドリバー〈ナムコ〉	266
⑩ハーレーダビットソン&L.A.ライダーズ〈セガ・エンタープライゼス〉	233

'98年　3月号	得点
①ゲットバス〈セガ・エンタープライゼス〉	502
②ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド〈セガ・エンタープライゼス〉	485
③ロストワールド〈セガ・エンタープライゼス〉	443
④電車でGO!〈タイトー〉	411
⑤ファイナルハロン〈ナムコ〉	360
⑤ビートマニア〈コナミ〉	360
⑤ハーレーダビットソン&L.A.ライダーズ〈セガ・エンタープライゼス〉	360
⑧トップスケーター〈セガ・エンタープライゼス〉	283
⑨レイブレーサー〈ナムコ〉	280
⑩ラピッドリバー〈ナムコ〉	269

'98年　4月号	得点
①ゲットバス〈セガ・エンタープライゼス〉	458
②電車でGO!〈タイトー〉	457
③ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド〈セガ・エンタープライゼス〉	437
④ハーレーダビットソン&L.A.ライダーズ〈セガ・エンタープライゼス〉	421
⑤ビートマニア〈コナミ〉	391
⑥ロストワールド〈セガ・エンタープライゼス〉	379
⑦ファイナルハロン〈ナムコ〉	325
⑧レイブレーサー〈ナムコ〉	273
⑨トップスケーター〈セガ・エンタープライゼス〉	267
⑩レーシングJAM〈コナミ〉	234

'98年　5月号	得点
①電車でGO!2　高速編〈タイトー〉	516
②ゲットバス〈セガ・エンタープライゼス〉	449
③ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド〈セガ・エンタープライゼス〉	431
④セガラリー2〈セガ・エンタープライゼス〉	392
⑤電脳戦機バーチャロン　オラトリオタングラム〈セガ・エンタープライゼス〉	338
⑥ロストワールド〈セガ・エンタープライゼス〉	317
⑦ハーレーダビットソン&L.A.ライダーズ〈セガ・エンタープライゼス〉	313
⑧ファイナルハロン〈ナムコ〉	308
⑨ビートマニア　2ndMIX〈コナミ〉	284
⑩ビートマニア〈コナミ〉	263

'98年　6月号	得点
①電車でGO!2　高速編〈タイトー〉	546
②電脳戦機バーチャロン　オラトリオタングラム〈セガ・エンタープライゼス〉	538
③セガラリー2〈セガ・エンタープライゼス〉	473
④ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド〈セガ・エンタープライゼス〉	440
⑤ビートマニア　2ndMIX〈コナミ〉	409
⑥ゲットバス〈セガ・エンタープライゼス〉	402
⑦ファイナルハロン〈ナムコ〉	304
⑧ロストワールド〈セガ・エンタープライゼス〉	302
⑨ハーレーダビットソン&L.A.ライダーズ〈セガ・エンタープライゼス〉	262
⑩レーシングJAM〈コナミ〉	232

プライズ／カーニバルゲーム部門

① 「月刊コインジャーナル」98年の1月号より6月号「ロケーション別業況」（機種別売上調査）データより集計したものです。
②各データは、原則として毎月10日現在を基準としています。従って、例えば4月号は3月10日現在のデータとなり、全体としては97年12月下旬〜98年5月上旬データの集計となっています。
③各月とも1000点満点で、半期では6000点満点となっています。
④「獲得ポイント」は、総得点をもとにフルポイントを1000として換算したものです。
⑤このデータでは、調査対象ロケで各月21位以下の機種と共に、未設置・非設置機種の得点は「0」となります。従って、合計得点は設置・非設置を含め、関係ロケ全域を対象とした貢献ポイントとご理解ください。

機種名（会社名） ／ 掲載号数	1月	2月	3月	4月	5月	6月	総得点	獲得ポイント
① ニューUFOキャッチャー（セガ・エンタープライゼス）	605	625	628	686	583	605	3732	622.0
② コンビニキャッチャー（バンプレスト）	425	462	451	457	464	506	2765	460.8
③ プリント倶楽部２（アトラス／セガ・エンタープライゼス）	475	418	371	340	440	294	2338	389.7
④ ドリームキャッチャー（セガ・エンタープライゼス）	295	248	266	287	244	232	1572	262.0
⑤ プリプリキャンバス（コナミ）	217	189	217	219	255	231	1328	221.3
⑥ ｕｆｏあらかると（セガ・エンタープライゼス）	201	230	221	209	197	188	1246	207.7
⑦ ラッキーホルダー（トーゴ）	187	220	186	239	197	167	1196	199.3
⑧ ニュースウィートランド（ナムコ）	107	189	171	183	200	200	1050	175.0
⑨ ＵＦＯキャッチャー21（セガ・エンタープライゼス）	150	160	176	185	159	157	987	164.5
⑩ なんでもシール委員会（アイマックス／ジャレコ）	221	137	140	165	166	146	975	162.5
⑪ ＵＦＯプッシャー（セガ・エンタープライゼス）	128	216	179	150	143	88	904	150.7
⑫ ドリームパレス（セガ・エンタープライゼス）	119	129	139	119	112	116	734	122.3
⑬ ＵＦＯキャッチャー800（セガ・エンタープライゼス）			31	141	218	245	635	105.8
⑭ そろっとーる（タイトー）	41	79	125	103	93	108	549	91.5
⑮ ヘキサプレジデント（ユウビス／大平技研工業）	73	127	98	86	88	69	541	90.2
⑯ 写してちょ（タイトー）	90	145	86	85	76	37	519	86.5
⑰ ゴールデンヘキサ（ユウビス／大平技研工業）	100	87	91	83	58	64	483	80.5
⑱ ＮＥＯプリント（エス・エヌ・ケイ）	163	112	47	0	34	117	473	78.8
⑲ ジャンボツインDX（ユウビス）	53	90	64	81	63	94	445	74.2
⑳ プリダムⅡ（第一興商／サミー）	60	71	65	104	77	66	443	73.8

'98年　1月号	得点
①ニューUFOキャッチャー〈セガ・エンタープライゼス〉	605
②プリント倶楽部2〈アトラス／セガ・エンタープライゼス〉	475
③コンビニキャッチャーとりほうだい〈バンプレスト〉	425
④ドリームキャッチャー〈セガ・エンタープライゼス〉	295
⑤なんでもシール委員会〈アイマックス／ジャレコ〉	221
⑥プリプリキャンバス〈コナミ〉	217
⑦ufoあらかると〈セガ・エンタープライゼス〉	201
⑧ラッキーホルダー〈トーゴ〉	187
⑨NEOプリント〈エス・エヌ・ケイ〉	163
⑩UFOキャッチャー21〈セガ・エンタープライゼス〉	150

'98年　2月号	得点
①ニューUFOキャッチャー〈セガ・エンタープライゼス〉	625
②コンビニキャッチャーとりほうだい〈バンプレスト〉	462
③プリント倶楽部2〈アトラス／セガ・エンタープライゼス〉	418
④ドリームキャッチャー〈セガ・エンタープライゼス〉	248
⑤ufoあらかると〈セガ・エンタープライゼス〉	230
⑥ラッキーホルダー〈トーゴ〉	220
⑦UFOプッシャー〈セガ・エンタープライゼス〉	216
⑧ニュースウィートランド〈ナムコ〉	189
⑧プリプリキャンバス〈コナミ〉	189
⑩UFOキャッチャー21〈セガ・エンタープライゼス〉	160

'98年　3月号	得点
①ニューUFOキャッチャー〈セガ・エンタープライゼス〉	628
②コンビニキャッチャーとりほうだい〈バンプレスト〉	451
③プリント倶楽部2〈アトラス／セガ・エンタープライゼス〉	371
④ドリームキャッチャー〈セガ・エンタープライゼス〉	266
⑤ufoあらかると〈セガ・エンタープライゼス〉	221
⑥プリプリキャンバス〈コナミ〉	217
⑦ラッキーホルダー〈トーゴ〉	186
⑧UFOプッシャー〈セガ・エンタープライゼス〉	179
⑨UFOキャッチャー21〈セガ・エンタープライゼス〉	176
⑩ニュースウィートランド〈ナムコ〉	171

'98年　4月号	得点
①ニューUFOキャッチャー〈セガ・エンタープライゼス〉	686
②コンビニキャッチャーとりほうだい〈バンプレスト〉	457
③プリント倶楽部2〈アトラス／セガ・エンタープライゼス〉	340
④ドリームキャッチャー〈セガ・エンタープライゼス〉	287
⑤ラッキーホルダー〈トーゴ〉	239
⑥プリプリキャンバス〈コナミ〉	219
⑦ufoあらかると〈セガ・エンタープライゼス〉	209
⑧UFOキャッチャー21〈セガ・エンタープライゼス〉	185
⑨ニュースウィートランド〈ナムコ〉	183
⑩なんでもシール委員会〈アイマックス／ジャレコ〉	165

'98年　5月号	得点
①ニューUFOキャッチャー〈セガ・エンタープライゼス〉	583
②コンビニキャッチャーとりほうだい〈バンプレスト〉	464
③プリント倶楽部2〈アトラス／セガ・エンタープライゼス〉	440
④プリプリキャンバス〈コナミ〉	255
⑤ドリームキャッチャー〈セガ・エンタープライゼス〉	244
⑥UFOキャッチャー800〈セガ・エンタープライゼス〉	218
⑦ニュースウィートランド〈ナムコ〉	200
⑧ラッキーホルダー〈トーゴ〉	197
⑧ufoあらかると〈セガ・エンタープライゼス〉	197
⑩なんでもシール委員会〈アイマックス／ジャレコ〉	166

'98年　6月号	得点
①ニューUFOキャッチャー〈セガ・エンタープライゼス〉	605
②コンビニキャッチャーとりほうだい〈バンプレスト〉	506
③プリント倶楽部2〈アトラス／セガ・エンタープライゼス〉	294
④UFOキャッチャー800〈セガ・エンタープライゼス〉	245
⑤ドリームキャッチャー〈セガ・エンタープライゼス〉	232
⑥プリプリキャンバス〈コナミ〉	231
⑦ニュースウィートランド〈ナムコ〉	200
⑧ufoあらかると〈セガ・エンタープライゼス〉	188
⑨ラッキーホルダー〈トーゴ〉	167
⑩UFOキャッチャー21〈セガ・エンタープライゼス〉	157

《設置店に於ける貢献度ランキング》

プライズ／カーニバルゲーム部門	コクピット／アップライト部門	ビデオゲーム部門
①ドリームパレス〈セガ社〉❻……19.32	①ビートマニア 2nd MIX〈コナミ〉❷……19.25	①バーチャストライカー 2〈セガ社〉❻……19.27
②プリプリキャンバス〈コナミ〉❻……18.19	②ビートマニア〈コナミ〉❺……19.00	②リアルバウト餓狼伝説 2〈SNK〉❷……17.55
③ニューUFOキャッチャー〈セガ社〉❻……18.12	③電脳戦機バーチャロン　オラトリオタングラム〈セガ社〉❷ 18.25	③鉄拳 3〈ナムコ〉❻……16.59
④UFOキャッチャー800〈セガ社〉❸……17.76	④セガラリー2〈セガ社〉❸……17.50	④新日本プロレスリング 闘魂烈伝3 アーケードエディション〈トミー/ナムコ〉❺ 16.35
⑤コンビニキャッチャー〈バンプレスト〉❻……17.61	⑤ゲットバス〈セガ社〉❺……17.05	⑤マーヴルVSカプコン〈カプコン〉❸……16.02
⑥ufoあらかると〈セガ社〉❻……17.55	⑥ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド〈セガ社〉❻……16.53	⑥バーチャファイター 3 tb〈セガ社〉❻……15.45
⑦UFOキャッチャー21〈セガ社〉❻……17.32	⑦ファイナルハロン〈ナムコ〉❻……16.45	⑦スターグラディエイター 2〈カプコン〉❷……13.86
⑧ドリームキャッチャー〈セガ社〉❻……17.09	⑧ロストワールド〈セガ社〉❻……15.72	⑧〜幕末浪漫〜　月華の剣士〈SNK〉❺……13.61
⑨ヘキサプレジデント〈ユウビス/大平技研工業〉❹……16.63	⑨電車でGO! 2　高速編〈タイトー〉❸……15.47	⑨侍魂　〜サムライスピリッツ〜〈SNK〉❹……13.59
⑩スゥーニィービィー〈メイクソフトウェア/メディア商事〉❸ 16.57	⑩サイドバイサイド2〈タイトー〉❻……15.38	⑩ザ・キング・オブ・ファイターズ97〈SNK〉❻……13.44
⑪カプリチオ〈タイトー〉❸……16.27	⑪レーシングJAM〈コナミ〉❺……15.14	⑪私立ジャスティス学園〈カプコン〉❺……13.33
⑫ジョイスタンド〈大平技研工業〉❷……16.21	⑫ハーレーダビットソン&L.A.ライダーズ〈セガ社〉❺……15.13	⑫麻雀ファイナルロマンス 2〈ビデオシステム/ビスコ〉❸……13.00
⑬スウィートゴーランド〈ナムコ〉❷……16.00	⑬ダウンヒルバイカーズ〈ナムコ〉❷……15.00	⑬エアガイツ〈ドリームファクトリー／スクウェア／ナムコ〉❸……12.83
⑭なんでもシール委員会〈アイマックス／ジャレコ〉❻……15.98	⑭トップスケーター〈セガ社〉❻……14.88	⑭子育てクイズ マイエンジェル3〈ナムコ〉❷……12.72
⑮ラッキーホルダー〈トーゴ〉❻……15.95	⑮電車でGO!〈タイトー〉❺……14.86	⑮バーチャファイター3〈セガ社〉❻……12.42
⑯スウィートランド 2〈ナムコ〉❷……15.75	⑯ル・マン24〈セガ社〉❻……13.51	⑯マーヴルスーパーヒーローズVSストリートファイター〈カプコン〉❻ 12.32
⑰ジャンボツインDX〈ユウビス〉❸……15.59	⑰ビシバシチャンプ〈コナミ〉❷……13.00	⑰バーチャストライカー〈セガ社〉❻……12.16
⑰UFOプッシャー〈セガ社〉❻……15.59	⑱ワインディングヒート〈コナミ〉❻……12.85	⑱ストリートファイターⅢセカンドインパクト〈カプコン〉❻……12.06
⑲プリント倶楽部〈アトラス／セガ社〉❸……15.56	⑲モトクロスゴー！〈ナムコ〉❻……12.41	⑲リベログランデ〈ナムコ〉❺……11.73
⑳プリント倶楽部 2〈アトラス／セガ社〉❻……15.48	⑲ラピッドリバー〈ナムコ〉❻……12.41	⑳メタルスラッグ 2〈SNK〉❸……11.63

※上の表は、インカムは高くとも設置店舗数が少なければ上位に上がらないという本編ランキングを補正したもの。数値は各機種の得点を設置店舗数で割り導き出している。最高値数は20（すなわち、設置された店舗では全て第1位であったということ）。尚、50店舗中に僅か1，2店舗にしか入っていないような機種はその店舗にのみ見られる特徴だと考えられるので、表では各月に於いて5店舗以上あった機種のみを対象に集計した。また、半年間を通じて対象となる月が2回以上あった機種のみを対象としている（社名横の白抜き文字はその回数を表示）。

ビデオゲーム部門

本編ランキングと同様、こちらでも**バーチャストライカー2**（セガ・エンタープライゼス）が19・27という高ポイントを得て貢献度1位に輝いた。こうなるとまさしく破竹の勢いと言うべきであろう。また、他の上位製品へ目を移してみるとこちらも本編ランキングの上位と大きな差は無く、今回は製品単体の人気＝普及率と言ってしまっても差し支えない状況のようである。

本編上位と異なるところでは、第2位に**リアルバウト餓狼伝説2**（エス・エヌ・ケイ）が入っている。稼働2カ月でのスタートダッシュ時の数値なのでここで判断してしまうのは難しいが、発売が待たれていた作品だけに下半期の推移に期待したい。

その他、本編で20位以内にランクインしなかった機種では、**メタルスラッグ2**（エス・エヌ・ケイ）に注目したい。今となっては数少ないアクションゲームだが、非常に丁寧に作られており、一部店舗では好評を博していたようだ。

コクピット／アップライト部門

同部門では、上半期集計時期での稼働期間が2カ月のため本編では下位に甘んじていた**ビートマニア2ndMIX**（コナミ）が第1位、その前作である**ビートマニア**（コナミ）が第2位となった。新機軸のDJシミュレーションとして新規顧客開拓に貢献した製品であり、見事な成果を上げていた。

他にも、第5位の**ゲットバス**（セガ・エンタープライゼス）や、第7位の**ファイナルハロン**など、新しいタイプのゲーム機が高ポイントを獲得しており、お客の嗜好の多様化が伺える。

第3位、4位には**電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム**と**セガラリー2**（共にセガ・エンタープライゼス）がランクイン。どちらも前作が好評かつ長期に亘って稼働していた作品だけに、下半期も続いて活躍すると思われる。

プライズ／カーニバルゲーム部門

昨年の上半期集計時点と比べると、第2位の**プリプリキャンバス**（コナミ）を除くほとんどのAM自販機が下位に移行。廃れたわけではないが、ブームが終わり安定期に入ったことを物語っている。逆にプライズ機の方は好調。中でも大型・高額景品を扱える**UFOキャッチャー800**（セガ・エンタープライゼス）は貢献度第4位と設置店舗では高稼働ぶりを見せている。

▽オペレーターアンケート

さて、各店舗より頂いたインカムデーターを元にした今年度上半期中間集計では前頁までのような結果が出たわけだが、実際にこれら製品を運用していたオペレーターの印象はどうであったのだろう。

そこで、今年度上半期の製品動向について、オペレーター各位に以下のようなアンケートを行ない、様々な声を寄せていただいた。

問1　貴ロケーションにもっとも貢献していた製品はなにでしょう

ゲットバス、コンビニキャッチャーとりほうだい、ザ・キング・オブ・ファイターズ97、ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド、スーパービシバシチャンプ、スーパーブリクラ21、ストリートスナップ、セガラリー2、タイムクライシス2、鉄拳3、電車でGO!2 高速編、電脳戦機バーチャロンオラトリオタングラム、なんでもシール委員会、バーチャストライカー2、バーチャファイター3tb、ビートマニア2ndMIX、ファイナルロマンス4、UFOキャッチャー800

問2　売上げ的には目立たなかったが、ゲーム内容や価格などでは評価できた製品はありましたか

・アームドポリス バトライダー、エアガイツ、エスプレイド、ガチャ玉コレクション、くるくるアタック、ジャラ、私立ジャスティス学園、ストライカーズ1945Ⅱ、ストリートファイターⅢ、セガラリー2、ダウンヒルバイカーズ、タコハリー、堕落天使、D&D、怒首領蜂、ハッピーシュート、ハッピーピエロ、パニックパーク、ビートマニア、ファイティングバイパーズ2、ファミリーボウル、ブレイジングスター、マジカル9ドアーズ、麻雀ホットギミック、メタルスラッグ2

問3　今年度上半期の製品内容・動向について思うところがありましたら、簡単におかき下さい

●分かりやすい、もしくは懐かしいゲームのリバイバルゲームの調子が良かった。

●コクピット／アップライト系はだいぶ良い製品があると思うが、ビデオ、シール系はまだまだのように感じられる。特にビデオに関しては家庭用への移植が早すぎるように思う。

●最近、占い系の機械が少ない。需要はあり、大ヒットはしないが長くインカムに貢献するハズなのでドンドン出して欲しい。

●2番、3番煎じの機械、発売サイクルの短縮、メーカー側の安定指向が目立ち、業界全体の首を締めている様な気がする。

●各社ともパッとしたものがなかった。

●体感ゲーム（ドライブ）機が少なかった。

●シューティングに秀作が目立った。対戦ゲームは続編ばかりで先細り。

●ビデオゲームに限って言えば、斬新な新作ゲームがほとんどなく続編ばかりな上に格闘ゲームばかりでバランスが悪い。あまり突飛なモノを出してもオペレーターが敬遠してしまうからというのも分かりますが、もう少し多種多様なジャンルのゲームを出していただきたい。

●人気ゲームの続編はマンネリ化し、オリジナルの新作もイマイチ。

●期待の大きかった格闘ゲームの集客力が弱く、人気継続力もないため、ビデオゲーム中心ロケの売上げを低迷させている。

●全体的に保守的になってきているのかいまいちパッとしない。完全な新機軸か新ジャンル物以外うける期間が短くなってしまった。並みの製品の寿命も2～3カ月になってしまっている。これからは製品の販促をもっと真面目に取り組む必要があると痛感する。

●製品のOP価格、高騰に不満。

●売上げ的に当たったゲームは少なかったが、スポーツゲームは良くなっている。

●体感的なもの、プライズ等が重要であった。手に取れる楽しみを与えてくれるような機械しか受けいれられなかったようだ。

●オラトリオタングラムが今現在一番人気であるが、1台の値段が高すぎてあまり良い感じがしない。

●ビデオゲームの売上げが伸びない。これも不景気のためと家庭用ゲームの普及のためと思われる。

●エアガイツは各誌が大々的に取り上げていた割りには、パッとしなかった。

●シール機はラクガキできるもの、全身がうつるものなど、アイディアで勝負したものに人気があった。

●大型機の活気はあるが、他と同様に短命なものが多く、短期で回収・利益の出せる機械、店舗でなくてはならず、中堅以下の店舗では導入が難しい。今後はより一流店舗との差が開いてしまいそう。

●個人のマイペースでプレイできる製品が少なすぎる。

問4　本年度下半期に向けて、期待している製品はありますか

カオスヒート、ザ・キング・オブ・ファイターズ98、ストリートファイターZERO3、スパイク（仮称）、スペースボンバー、ダイナマイト刑事2、デイトナ2、テクノドライブ、ハイパービシバシチャンプ、パニックパーク、ぶちまけ権造、レイディアントシルバーガン

問1に関しては、集計結果上位に入っているものとほぼ同じで、数字データーとオペレーターの印象に大きな差はなかった。

逆に、問2の回答に書かれていたのはランキング20位以下の製品がほとんど。だが、その内容を見てみるとそれぞれ個性的な特徴があり、問1の製品に比べてバラエティー豊かだと言える。今のロケには話題製品だけでなく、これら中堅どころの製品も必要なのであろう。

問3は、思うところを簡単に書いて頂いたわけだが、不満や心配に類する内容が多く、現在のオペレーション業況をそのままうつしたようでもある。

問4には様々な製品が上げられていた。中には、「ポケモンに続くキャラクター製品」「マニアに媚びながらも一般客に受け入れられる製品」「レイブレーサーの続編」といった希望や願望も書かれていた。

※アンケートにご協力下さった皆様には、この場をかりて御礼申しあげます。ありがとうございました。

平成10年3月期 ▽▼▽ 主要メーカー各社決算報告

連結決算一覧

単位／金額：百万円（百万円未満切捨）　増減率：％

売上高	対前期増減率	経常利益	対前期増減率	当期利益	対前期増減率	備考（連結子会社数）
331,605	△23.4	△7,023	——	△35,635	——	39社
432,825	12.5	12,884	191.8	2,032	△51.7	（セガ オブ アメリカ,INC、セガ ヨーロッパ リミテッド　他37社）
145,761	4.3	9,075	△36.7	4,164	△46.5	20社
139,898	26.9	14,345	52.1	7,787	48.5	（ナムコ ホールディング CORP.、ナムコ アメリカINC.　他18社）
89,623	29.1	6,232	△17.9	5,003	△17.0	29社
69,435	22.9	7,587	235.2	6,024	357.5	（㈱コナミコンピュータエンタテイメント東京　他28社）
—— 連結決算無 ——						
58,201	39.7	10,079	76.9	△4,759	——	10社
41,650	3.0	5,698	4,634.4	502	——	（カプコン USA, INC.、㈱カプトロン　他8社）
35,946	△1.5	4,462	△48.9	2,112	△49.8	3社
36,495	——	8,728	——	4,204	——	（㈱ムーシステムサービス、アトラスドリームエンタテインメント他1社）
13,105	28.0	1,592	120.6	863	37.7	2社
10,241	34.1	721	——	627	——	（TECMO,INC.、㈱テクモエイト）
7,861	△13.9	△1,783	——	△1,880	——	2社
9,134	30.0	195	△0.3	41	——	（ジャレコ USA, INC.、㈱デーシーイー）

各社部門別売上高一覧

㈱ナムコ

区分		金額(単位:百万円)	構成比(単位:%)	増減率(単位:%)
売上高 製品・商品	業務用	20,482 (5,745)	19.0 (5.3)	△24.7 (△35.8)
	家庭用	26,933 (9,413)	25.0 (8.7)	38.1 (127.5)
アミューズメント施設収入		58,728	54.4	11.0
ロイヤリティー収入		1,753 (1,577)	1.6 (1.5)	24.2 (24.1)
合計		107,898 (16,736)	100.0 (15.5)	6.8 (16.6)

㈱セガ・エンタープライゼス

区分		金額(単位:百万円)	構成比(単位:%)	増減率(単位:%)
売上高 製品・商品	業務用機器	101,890 (32,545)	37.5 (12.0)	3.7 (1.3)
	コンシューマ機器	74,375 (16,461)	27.4 (6.1)	△54.8 (△75.3)
アミューズメント施設収入		90,957	33.5	3.1
ロイヤリティー収入		4,251 (2,309)	1.6 (0.8)	△53.3 (△68.1)
合計		271,474 (51,316)	100.0 (18.9)	△24.6 (△51.6)

㈱ジャレコ

区分	金額(単位:百万円)	構成比(単位:%)	増減率(単位:%)
業務用ゲーム機器及びソフト	3,916 (153)	55.2 (2.2)	△19.3 (△71.9)
家庭用ゲームソフト	1,646 (366)	23.2 (5.2)	△26.8 (△31.5)
アクアリウム用品等	391 (8)	5.5 (0.1)	△36.6 (——)
アミューズメント施設収入	1,143 (——)	16.1 (0.0)	8.0 (——)
その他	(——) (——)	0.0 (0.0)	(——) (——)
合計	7,098 (527)	100.0 (7.4)	△20.5 (△51.2)

㈱タイトー

区分		金額(単位:百万円)	構成比(単位:%)	増減率(単位:%)
オペレーション・レンタル収入		50,502 (——)	72.1 (——)	△3.7 (——)
製品・商品売上高	業務用アミューズメント機器	10,017 (619)	14.3 (0.9)	33.3 (△45.5)
	業務用オーディオビジュアル機器	1,986 (——)	2.9 (——)	△34.1 (——)
	家庭用ゲームソフト	4,780 (13)	6.8 (0.0)	71.1 (△34.9)
	マルチメディア	1,474 (——)	2.1 (——)	△41.2 (——)
その他の売上高		1,246 (206)	1.8 (0.3)	1.6 (△30.1)
合計		70,007 (839)	100.0 (1.2)	0.7 (△42.3)

（注）各社とも括弧内の数字は輸出分であり、内数となっております。

平成10年3月期（平成9年4月1日～平成10年3月31日）の各社経営成績一覧

（※各社とも下段の小さな数字は前期（平成9年3月期）の数字です。）

社名	売上高	対前期増減率	営業利益	対前期増減率	経常利益	対前期増減率	当期利益	対前期増減率
㈱セガ・エンタープライゼス	271,474 359,929	△24.6 4.0	12,041 29,479	△59.2 3.6	11,030 33,348	△66.9 5.2	△43,300 5,571	―― 5.1
㈱ナムコ	107,898 101,026	6.8 17.9	9,278 10,110	△8.2 17.1	8,626 11,269	△23.5 32.5	4,658 5,909	△21.2 46.5
コナミ㈱	71,984 55,235	30.3 28.1	5,709 6,485	△12.0 59.0	5,528 7,655	△27.8 135.9	5,002 6,004	△16.7 90.2
㈱タイトー	70,007 69,502	0.7 △7.2	3,617 1,310	176.0 ――	2,561 1,087	135.6 ――	2,201 519	323.9 ――
㈱カプコン	46,890 34,939	34.2 1.5	7,728 4,270	81.0 29.6	7,501 5,225	43.6 64.1	△13,427 2,597	―― 400.4
㈱アトラス	37,975 36,495	4.1 249.4	5,639 9,397	△40.0 816.1	5,013 8,726	△42.6 815.8	2,043 3,649	△19.4 1,602.7
テクモ㈱	12,679 10,351	22.5 45.7	1,587 1,155	37.4 ――	1,571 1,078	46.0 ――	612 606	1.0 ――
㈱ジャレコ	7,098 8,930	△20.5 37.3	1,779 613	―― 175.5	1,849 538	―― 160.7	△1,947 184	―― 230.4

㈱カプコン

区分		金額(単位:百万円)	構成比(単位:%)	増減率(単位:%)
製品	業務用機器	10,490 (2,772)	22.4 (5.9)	△1.8 (△19.3)
	コンシューマ用機器	23,573 (3,519)	50.3 (7.5)	67.0 (37.9)
レンタル機器収入		2,035	4.3	△9.0
アミューズメント施設収入		4,140	8.8	13.7
ロイヤリティーその他		6,650 (1,509)	14.2 (3.2)	56.0 (△58.6)
合計		46,890 (7,800)	100.0 (16.6)	34.2 (△19.0)

テクモ㈱

区分		金額(単位:百万円)	構成比(単位:%)	増減率(単位:%)
製品	業務用アミューズメント機器及びソフト	1,079 (288)	8.5 (2.3)	△54.0 (△35.6)
	家庭用コンピューターゲームソフト	5,443 (489)	43.0 (3.8)	66.5 (△0.3)
商品	業務用アミューズメント機器及びソフト	2,335 (113)	18.4 (0.9)	△22.0 (71.2)
アミューズメント施設収入		3,789	29.9	19.2
ロイヤリティー収入		31 (11)	0.2 (0.1)	284.1 (—)
合計		12,679 (903)	100.0 (7.1)	22.5 (1.0)

コナミ㈱

区分	金額(単位:百万円)	構成比(単位:%)	増減率(単位:%)
ＣＳ事業	31,721 (11,447)	44.1 (36.1)	42.8 (212.6)
ＡＭ事業	10,868 (5,611)	15.1 (51.6)	15.7 (3.7)
ＧＭ事業	11,574 (996)	16.1 (8.6)	36.0 (△4.7)
ＰＳ事業	7,704 (――)	10.7 (――)	8.7 (――)
ＣＰ事業	6,302 (117)	8.8 (1.9)	17.3 (――)
ＡＯ事業	2,694 (――)	3.7 (――)	38.1 (――)
その他	1,118 (38)	1.5 (3.4)	56.3 (△5.0)
合計	71,984 (18,211)	100.0 (25.3)	30.3 (79.3)

㈱アトラス

区分	金額(単位:百万円)	構成比(単位:%)	増減率(単位:%)
家庭用ゲームソフト等	5,311	14.0	33.6
業務用ゲームソフト等			
業務用ゲーム機器	14,694	38.7	12.8
消耗品その他	15,323	40.4	△12.5
店舗施設収入	2,238	5.9	19.4
ロイヤリティーその他	409	1.1	232.5
合計	37,975	100.0	4.1

㈱セガ・エンタープライゼス

《当期の概況》

売上高……２７１４億７４００万円
（２４・６％減）

経常利益……１１０億３０００万円
（６６・９％減）

当期損失……４３３億円
（——）

コンシューマ次世代機を見据え、在庫処分等不良資産の一掃を行なったほか、セガオブアメリカおよびセガオージーソフトピーティーワイリミテッドの損失を単体決算に取り込み４２７億８０００万円を特別損失に計上。

◆業務用機器販売部門

売上高……１０１８億９０００万円
（３・７％増）

「バーチャストライカー２」「ロストワールド」がヒット、「ゲットバス」やメダルゲームの「ロイヤルアスコット２」も好調だった。「メイキング倶楽部」シリーズは堅調に推移。通信カラオケは不調。

◆コンシューマ機器販売部門

売上高……７４３億７５００万円
（５４・８％減）

国内、輸出ともに大幅な減収。国内については「サクラ大戦２」「Jリーグプロサッカークラブをつくろう！２」などがヒット。輸出は、海外市場における32ビット機市場の引き続く価格競争およびアジアの経済不安が影響。

◆アミューズメント施設運営部門

売上高……９０９億５７００万円
（３・１％増）

6館目のＡＴＰ「京都ジョイポリス」を入場料を取らない初めてのケースとして出店。「ホラーライド」「ワイルドリバー」などのアトラクションを開発し既存ＡＴＰもテコ入れ。物販・飲食・カラオケなどを複合させた施設展開も積極的に行ない増収。

◆ロイヤリティー収入

売上高……42億５１００万円
（５３・３％減）

《次期の概況》

コンシューマ次世代機の立ち上げが最大の課題で、ユーザー獲得のためのマーケティング展開、効率化した流通体制の整備などを実施。施設運営部門ではアトラクションの開発と共に「岡山ジョイポリス」「梅田ジョイポリス」の２店舗をオープン予定している。

●平成11年3月期の業績予想

売上高……２６００億円

経常利益……１５０億円

当期利益……80億円

㈱ナムコ

《当期の概況》

売上高……１０７８億９８００万円
（６・８％増）

経常利益……86億２６００万円
（２３・５％減）

当期利益……46億５８００万円
（２１・２％減）

◆業務用販売部門

売上高……２０４億８２００万円
（２４・７％減）

「鉄拳３」の累計出荷台数が３万６０００台に達したほか、「ファイナルハロン」「スタアオーディション」などのヒットがあったものの、部門全体では国内外ともに販売数量が伸び悩んだ。特に、英国のナムコ・ヨーロッパから欧州市場への販売が、ポンド高の影響により大きく減少。アジア市場向け輸出も通貨不安等により減退した。

◆家庭用販売部門

売上高……２６９億３３００万円
（３８・１％増）

過去最高の売上高を達成。「鉄拳２」が累計販売枚数３２０万枚に達し、今年３月に販売を開始した「鉄拳３」も期中に１００万枚を突破。輸出は2倍以上に増加した。

◆アミューズメント施設収入部門

売上高……５８７億２８００万円
（１１・０％増）

「ナムコ・ワンダーシティ」「ナムコ・ワンダーパーク」の全国展開の本格化、直営ボウリング施設、氷を使わないスケートリンク、アダルト対象のダイニングバーとの複合施設の開設など、大型複合施設の全国展開や新タイプロケの出店などにより増収を達成。

◆ロイヤリティー収入部門

売上高……17億５３００万円
（２４・２％増）

米国、欧州からのプレイステーション用ソフトのロイヤリティーが前期に引き続き順調に増加。

《次期の概況》

２００１年を新創業期のスタートと位置づけ、デジタルメディアと精神性を融合した新たなる理念に向け、新しいサービスの構築に挑戦していく。米国のディズニーに代表されるエンターテインメント企業等との協力・提携も積極化。ＡＭ施設は50店の直営施設の出店を計画している。

●平成10年3月期の業績予想

売上高……１１７０億円

経常利益……１００億円

当期利益……55億円

コナミ㈱

《当期の概況》

売上高………７１９億８４００万円
（３０・３％増）
経常利益………55億２８００万円
（２７・８％減）
当期利益………50億２００万円
（１６・７％減）

◆ＡＭ事業部門
売上高………１０８億６８００万円
（１５・７％増）
「レーシングジャム」「ファイティング武術」などが好評を博す。

◆ＧＭ（ゲーミングマシン）事業部門
売上高………１１５億７４００万円
（３６・０％増）
「ドラゴンパレス」「ＧＩ―クラシックウィンズ」などが前期に引き続き堅調な売上げを続けたほか、「プリプリキャンバス」「ビートマニア」がヒットし、過去最高の売上げを達成。尚、同部門では豪州向けビデオスロットマシンの開発・生産に着手し、３月より輸出を開始している。

◆ＡＯ（ＡＭ施設）事業部門
売上高………26億９４００万円
（３８・１％増）
当期中に新設した5店舗が順調な立ち上がりを示したほか、既存施設も堅調に推移した。

◆ＰＳ（パチンコシステム）事業部門
売上高………77億４００万円
（８・７％増）
受注が順調に伸長。同部門では事業領域の拡大による経営の安定化を主目的としてＰＳ第2事業部を設立、パチスロ機の研究開発に着手した。

◆ＣＳ（コンシューマソフトウエア）事業部門
売上高………３１７億２１００万円
（４２・８％増）
定番スポーツソフトの好調で増収。

◆ＣＰ（クリエイティブプロダクツ）事業部門
売上高………63億２００万円
（１７・３％増）
「こなみるく」の全国展開を開始。

《次期の概況》

製品開発において、部品の共通化、部品点数の削減などによるコストの低減活動を行ない、安価な製品の供給に努める。コンシューマソフトではタイトルの量から質への転換を図る。

●平成11年3月期の業績予想
売上高………８６０億円
経常利益………80億円
当期利益………45億円

㈱タイトー

《当期の概況》

売上高………７００億７００万円
（０・７％増）
経常利益………25億６１００万円
（１３５・６％増）
当期利益………22億１００万円
（３２３・９％増）

◆オペレーション・レンタル収入部門
売上高………５０５億２００万円
（３・７％減）
直営ボウリング場を導入した「タイトーアミューズメントシティ高松店」やＪＲ高崎駅内の「タイトーイン高崎」など新たな業態との複合化に積極に取り組み、また機器レンタルでも甲府市郊外の複合商業施設内に「ブラックホール」を開設するなど複合化を推進するが、売上高は前期とほぼ横ばい。

◆業務用アミューズメント機器部門
売上高………１００億１７００万円
（３３・３％増）
前期からの「電車でＧＯ！」の好評に続き、今年３月発売の「電車でＧＯ！２　高速編」も好調なスタートを切る。「サイドバイサイド２　エボルツィオーネ」「そろっとーる？」「写してちょ！」なども好評で、大幅増。

◆業務用オーディオビジュアル機器部門
売上高………19億８６００万円
（３４・１％減）
新機種「Ｘ２０００ＳＴＡＲ」を投入するが、苦戦。

◆家庭用ゲームソフト部門
売上高………47億８０００万円
（７１・１％増）
「電車でＧＯ！」を専用コントローラーとともに発売。売上高大幅増。

◆マルチメディア部門
売上高………14億７４００万円
（４１・２％減）
アンプ、スピーカー一体型のカラオケ「歌丸くん」の開発・販売、ＮＴＴ移動通信網㈱から発売されているモバイルカラオケ「ＳＡＳＡ」を共同開発するなどより幅広いニーズの掘り起こしに取り組むが、苦戦。

《次期の概況》

ＡＭ施設運営では、集客力のある業態との複合化の推進、新しい企画や新形態のアトラクションの設置などにより集客力向上に取り組む。

●平成11年3月期の業績予想
売上高………７３０億円
経常利益………40億円
当期利益………36億円

㈱カプコン

《当期の概況》

売上高…………４６８億９０００万円
（３４・２％増）

経常利益…………75億１０００万円
（４３・６％増）

当期損益…………１３４億２７００万円
（――）

売上高、営業利益、経常利益は順調に推移するも、当期損益は関係会社を含めたグループ全体の企業体質の改善を図るため、事業の再構築を推し進めたことにより、投資等評価引当金繰入額や貸倒引当金繰入額などの特別損失を計上したため大幅な損失となる。

◆業務用機器部門

売上高…………１０４億９０００万円
（１・８％減）

「マーヴル・スーパーヒーローズVSストリートファイター」「ヴァンパイアセイバー」などが順調な売れ行きを示すも、市場低迷もあり減収。

◆コンシューマ用機器部門

売上高…………２３５億７３００万円
（６７・０％増）

「バイオハザード２」が発売と同時にミリオンセラーとなるなど大ヒットしたほか、「ロックマン」シリーズも堅調に推移し大幅アップを達成。

◆レンタル機器部門

売上高…………20億３５００万円
（９・０％減）

設置店の統廃合や集客力のある好採算店へのシフトを推し進めるが、客足や客単価の落ち込みがあり減収。

◆アミューズメント施設部門

売上高…………41億４０００万円
（１３・７％増）

今期はプラサカプコンを東海地区の拠点となるパルパル店（静岡県浜松市）と複数フロア構成の横須賀店の2店開設。中核施設である新潟の「カプコサーカス」もリニューアル。

◆その他の部門

売上高…………66億５０００万円
（５６・０％増）

パチンコ機向け液晶表示装置事業収入38億７９００万円、映像事業収入13億６６００万円、ライセンス許諾によるロイヤリティ収入5億３０００万円。

《次期の概況》

開発戦略として、開発スタッフの充実強化、新ジャンルの開拓等を進める。

●平成11年3月期の業績予想

売上高…………４１０億円

経常利益…………75億円

当期利益…………75億円

㈱アトラス

《当期の概況》

売上高…………３７９億７５００万円
（４・１％増）

経常利益…………50億１３００万円
（４２・６％減）

当期利益…………29億４３００万円
（１９・４％減）

◆業務用ゲーム機器・ソフト分野

売上高…………３００億１７００万円
（１・７％減）

厳しいシールプリント機市場の中、「プリント倶楽部２」の用途別・キャラクター別に幅広い製品展開を行ない、本体９２７０台、フレームカセット４万８７９８本を出荷。２月には「スーパープリクラ21」を市場投入し、本体５５４７台を出荷した。サプライ（専用シール、インクリボンセット）に関しては、35万２９６３ケースを販売した。「ななクラブ２」もミラーコート紙を採用して仕上がりを向上させたほか、ハローキティ、ポケットモンスターなどのキャラクターを揃え好評を得た。

◆家庭用ゲームソフト分野

売上高…………53億１１００万円
（３３・６％増）

セガサターン用の女神転生シリーズ「デビルサマナー　ソウルハッカーズ」が30万本、峠シリーズの「峠キングザ　スピリッツ２」が８万本。プレイステーション用の「レブス」が17万本。任天堂64用の「スノボキッズ」が日・米・欧で発売し31万本を販売。

◆店舗施設収入部門

売上高…………22億３８００万円
（１９・４％増）

アミューズメント施設「ムー大陸」の直営施設を３店舗（熊谷セカンド店、三芳店、立川店）、フランチャイズ店を２店舗（筑波店、本庄店）の計５店舗をオープン。いずれも順調な滑り出しをすることができ増収を達成。

《次期の概況》

業務用アミューズメント機器分野では「スーパープリクラ21」「ななクラブ２」を中心に拡販、AM施設分野では「ムー大陸」を関東エリアに7店舗出店する予定。家庭用ゲームソフト分野では販売タイトル数の絞り込み、効率の良い開発を行なうことで10万本以上の販売が見込めるタイトルを増やしていく。

●平成11年3月期の業績予想

売上高…………２４０億円

経常利益…………13億円

当期利益…………６億５０００万円

テクモ(株)

《当期の概況》

売上高…………１２６億７９００万円

（22・５％増）

経常利益…………15億７１００万円

（46・０％増）

当期利益…………６億１２００万円

（１・０％増）

家庭用ゲームソフトの開発・製品化が軌道に乗り定着、売上げ・利益を大きく向上させた。当期利益には子会社事業損失引当金繰入、たな卸資産廃棄損・評価損を計上している。

◆業務用部門

売上高…………34億１５００万円

（36・０％減）

「ギャロップレーサー２」を開発・販売するが、主力と期待される「デッドオアアライブ２」が一層の商品性向上を図るため開発・製品化を次期に繰り越したため、大幅な減収。

◆家庭用部門

売上高…………54億４３００万円

（１９８・３％増）

「モンスターファーム」「ギャロップレーサー２」「デッドオアアライブ」の主力３ソフトのほか、「闘姫伝承」「刻命館Ｔｈｅ Ｂｅｓｔ」、「ＪリーグＧＯ！ＧＯ！ＧＯＡＬ！」などを販売。特に上期に発売を開始した「モンスターファーム」の受注が下期になっても衰えず、同社として記録的な出荷量となったことが大きく貢献し、２００％近くの大幅増となった。

◆アミューズメント施設収入部門

売上高…………37億８９００万円

（19・２％増）

店舗のスクラップ＆ビルドを更に推進して収入増加と収益率の向上に努め、当期の新規店舗の収入の寄与もあり増収。当期の新規開店は7店（首都圏１店、九州地区2店、沖縄地区4店）、閉店は沖縄地区を中心に21店舗で、当期末の店舗数は55店舗（前期末比14店減）。

《次期の概況》

業務用・家庭用部門では「ソフト特化」の方針に則り、ヒットした製品をベースに社力の全てを投入して更に商品性豊かな製品の開発・販売を行なっていく。ＡＭ施設収入部門では、当・下期に開設した大型店舗が寄与することに加え、経費節減に努め収益拡大に注力する。

●平成11年３月期の業績予想

売上高…………１０１億３０００万円

経常利益…………11億円

当期利益…………５億円

(株)ジャレコ

《当期の概況》

売上高…………70億９８００万円

（20・５％減）

経常利益…………18億４９００万円

（——）

当期利益…………19億４７００万円

（——）

◆業務用ゲーム機器及びソフト部門

売上高…………39億１６００万円

（19・３％減）

「テトリスプラスⅡ」「オーバーレブ」「もこもこシール委員会」「クルクル・アタック」などの新製品を開発したが、市場環境の影響もあり減収。

◆家庭用ゲームソフト部門

売上高…………16億４６００万円

（26・８％減）

上期は「ファンタステップ」「アルバム倶楽部セントポーリア女学院」「チージィー」を発売したが、所期の販売量には達せず。下期は「ミニ四駆・爆走兄弟レッツ＆ゴー!!ＷＧＰ」、「スーチーパイ・アドベンチャー・ドキドキナイトメア」などを発売したが、こちらも大ヒットとは成らず。流通在庫の整理もあり減収。

◆アクアリウム用品部門

売上高…………３億９１００万円

（36・６％減）

小型ろ過機「ＮＥＯ—Ｓ」を開発するが、個人消費低迷の影響もあり減収。

◆アミューズメント施設運営部門

売上高…………11億４３００万円

（８・０％増）

平成9年7月に東京都葛飾区で亀有店を開設。他方、同年4月には町田店、平成10年2月には船橋店を閉鎖し、期末店舗数は13店舗となる。

《次期の概況》

業務用分野の需要回復にはしばらく時間がかかると考え、大型機の開発は見合せ、プライズゲーム機を中心に開発を進める。ＡＭ自販機に対する交換フレームの開発は継続的に手掛け、併せてシール機用印画紙の販売に努める。家庭用ゲームソフト分野では引き続き32ビットゲーム機のソフトを重点的に開発、期中7作品の発売を予定。アクアビジネス分野では水質をコントロールする新型ＰＨコントローラーなどを開発し、施設運営分野では既存店の採算向上に努める。

●平成11年３月期の業績予想

売上高…………80億円

経常利益…………２億５０００万円

当期利益…………１億８０００万円

アミューズメント産業界3協会（JAMMA、AOU、NSA）

『アミューズメント産業界の実態調査』

報告書（平成10年4月）より抜粋

調査実施期間：平成9年9月14日～平成9年12月20日
調査機関：財団法人　余暇開発センター

アミューズメント産業界の3協会（JAMMA、AOU、NSA）では、共同事業の一環として業界規模を把握するための実態調査を実施しているが、先頃、第4回目の調査が行なわれ、その報告書が発表された。
報告書は「I．調査の概要」、「II．調査結果の概要」（1．アミューズメント産業界の市場規模、2．業務用AM機の販売高、3．オペレーション売上高、4．家庭用ゲーム機の販売高、5．総括表）、「III．参考調査票」の3章、全36頁でまとめられている。
同報告書は有料となっているため、ここでは一部を抜粋し掲載する。

I．調査の概要

1．調査の目的

平成8年度の実績をもとに国内のアミューズメント産業界の規模を把握すること。

この調査ではアミューズメント産業界を、①業務用アミューズメントマシン（以下、AM機と記す）のメーカーおよび販売業の業界、②オペレーターの業界、③家庭用テレビゲーム機のハード・ソフトメーカーの業界から成るものとした。

2．標本設計

以下の3団体の会員企業を中心に設計した。

	抽出数
社団法人 日本アミューズメントマシン工業協会（JAMMA）全会員	100
日本SC遊園協会（NSA）全会員	77
社団法人 全日本アミューズメント施設営業者協会連合会（AOU）全会員	814
いずれの団体にも加盟していないアミューズメント業界の企業	31
家庭用ゲーム機のハード・ソフトのメーカー	266
計	1,288

注）複数の団体に加盟している企業は、JAMMA、NSA、AOUの優先順位で加盟団体とした

3．調査方法

自記式による郵送調査（宛て先は企業代表者）

4．回収結果

発送数	回収数	（内訳）	
		有効回数	無効回数
1,288	428	394	34
100.0%	33.2	30.6	2.6

※この実態調査では、業務用アミューズメントマシンのことをAM機と表します。また、AM機の種類は以下により分類いたします。
①**テレビゲーム機**：ビデオ画面を使用し、コインオペレーションにより営業するゲーム機
②**メダルゲーム機**：メダルイン・メダルアウト方式によるゲーム機（ポーカー、スロット、プッシャー、競馬ゲームなど）
③**乗り物**：コインオペレーションにより営業する小型のキディライド（バッテリーカー、レール式・回転式・定置型乗物など）
（注）メリーゴーラウンド、ジェットコースターなどの中・大型遊園施設を除く
④**景品提供機**（クレーン）：クレーンを使用して景品を提供するゲーム機
⑤**景品提供機**（クレーン以外）：クレーンを使用しないで景品を提供するゲーム機
⑥**その他のゲーム機**：上記1～5以外のゲーム機（フリッパー、占い機など）
⑦**景品類**
⑧**ゲーム関連付帯機器他**：遊技場内の利便性を高めるための付帯機器（両替機、メダル貸機など）

7．集計対象企業の特性

以下の頁で示す「ＡＭ機製造販売高」、「オペレーション売上高」、「家庭用ゲーム機の販売高」のデータのベースとなる、集計対象企業のプロフィール特性は以下の通りである。

①資本金 (%)

	標本数	1000万未満	3000万未満	5000万未満	1億未満	10億未満	10億以上	無回答
ＡＭ機製造販売	86社	8.1	31.4	9.4	15.1	20.9	15.1	－－
オペレーション	301社	19.6	43.9	7.6	10.6	6.6	5.0	6.6
家庭用ゲーム機	70社	1.4	27.1	12.9	14.3	20.0	22.9	1.4

②従業員構成

	標本数	総従業員数　平均	正社員数　平均	正社員　比率	正社員　平均年齢	女子社員比率平均
ＡＭ機製造販売	86社	142.8人	102.8人	72.0%	32.9歳	24.6%
オペレーション	301社	57.0人	28.8人	50.6%	36.1歳	30.0%
家庭用ゲーム機	70社	187.6人	142.0人	75.7%	28.9歳	20.8%

③加盟団体（複数回答） (%)

	標本数	ＪＡＭＭＡ	ＡＯＵ	ＮＳＡ	その他
ＡＭ機製造販売	86社	72.1	68.6	25.6	19.8
オペレーション	301社	14.3	87.0	20.9	8.3
家庭用ゲーム機	70社	27.1	24.3	10.0	51.4

8．販売高・売上高の算出方法

①集計対象数

業務用ＡＭ機	86社
オペレーション	301社
家庭用ゲーム機	70社

②業務用ＡＭ機の製品販売高については、調査結果・集計値をそのまま使用した。

③オペレーションの売上高については、「8号対象店舗」の売上高と「非対象店舗」の売上高をそれぞれ推計し、加算した。

「8号対象店舗の売上高」の推計は、警視庁調べの「8号対象店舗の設置台数」に、調査・集計値の8号対象店舗・1台当たりの売上高を掛け合わせて求めた。

「非対象店舗の売上高」も同様に、調査結果・集計値の1台当たりの売上高から求めた。

なお、「8号対象店舗の設置台数」の警視庁調べと調査結果・集計値は以下の通り。

調査結果・集計値	→	警察庁調べ
324,788台 65.1%		498,624台 100.0%

注 警察庁調べの8号対象の台数は平成8年12月時点の数値であり、調査結果・集計値は平成9年3月末時点の数値である。

Ⅱ．調査結果の概要

1．アミューズメント産業界の市場規模

①平成8年度のアミューズメント産業界の規模は、1兆7466億円。その内訳は、業務用AM機の製品販売高2244億円（12・8%）、オペレーション売上高6423億円（36・8%）、家庭用ゲーム機ハード・ソフトの販売高8800億円（50・4%）である。

②平成7年度と比較すると、いずれの分野も前年の実績を上回っている。すなわち、アミューズメント産業界の市場規模は7・7%増、業務用AM機製品販売高は6・4%増、オペレーション売上高は2・9%増、家庭用ゲーム機は11・7%増になっている。

図1-1．AM産業界市場規模（単位：億円）

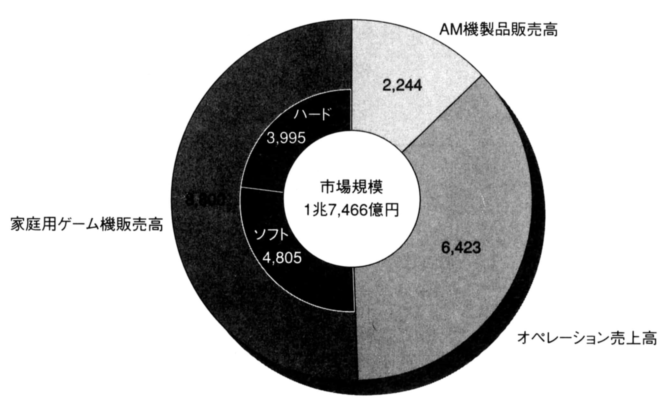


表1-1．アミューズメント産業界の市場規模（単位：上段　百万円／下段　構成比%）

	AM産業界市場規模（計）	AM機製品販売高	オペレーション売上高	家庭用ゲーム機販売高（小計）	ハード	ソフト
平成8年度	1,746,609	224,361	642,288	879,960	399,502	480,458
	100.0	12.8	36.8	50.4	22.9	27.5
伸び率	7.7%	6.4%	2.9%	11.7%	41.9%	-5.1%
平成7年度	1,622,481	210,802	624,033	787,646	281,601	506,045
	100.0	13.0	38.5	48.5	17.4	31.2
伸び率	13.0%	13.5%	11.3%	14.3%	4.5%	20.6%
平成6年度	1,435,666	185,672	560,897	689,097	269,378	419,719
	100.0	12.9	39.1	48.0	18.8	29.2

注）伸び率＝当該年度÷前年度ー1

2．業務用AM機の製品販売高

①業務用AM機の製品販売高は2244億円。以下はその内訳を示している。

②前年度（平成7年度）と比較すると、業務用AM機の製品販売高は6・4%の増加である。内訳をみると、国内向けが8・0%増、輸出が2・7%増となっている。

図2-1．業務用AM機製品販売高（単位：億円）

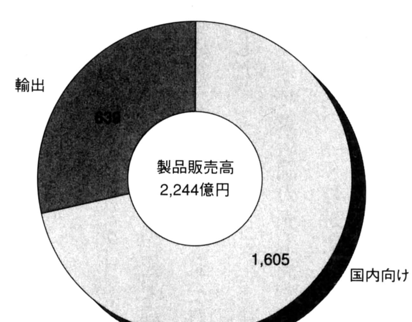


図2-2．国内向け販売高（1,605億円）の種類別内訳（単位：億円）

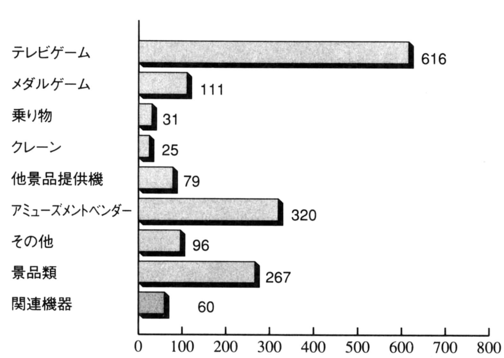


表2-1．業務用AM機の製品販売高（上段　単位：百万円／下段　構成比%）

	製品販売高計	内訳 国内向け	輸出
平成8年度	224,361	160,480	63,881
	100.0	71.5	28.5
伸び率	6.4%	8.0%	2.7%
平成7年度	210,802	148,623	62,179
	100.0	70.5	29.5
伸び率	13.5%	10.6%	21.3%
平成6年度	185,672	134,402	51,270
	100.0	72.4	27.6

注）伸び率＝当該年度÷前年度ー1

注
製品販売高について
製品販売高とは、「貴社で製造し、販売した業務用AM機器（OEMを含む）の販売高」

③国内向け製品の種類別内訳を前年度（平成７年度）と比較すると、増加したものは、景品類（52・５%増）、関連機器（３・０%増）で他はいずれも減少している。

新しく登場したアミューズメントベンダーは３２０億円の製品販売高となっている。

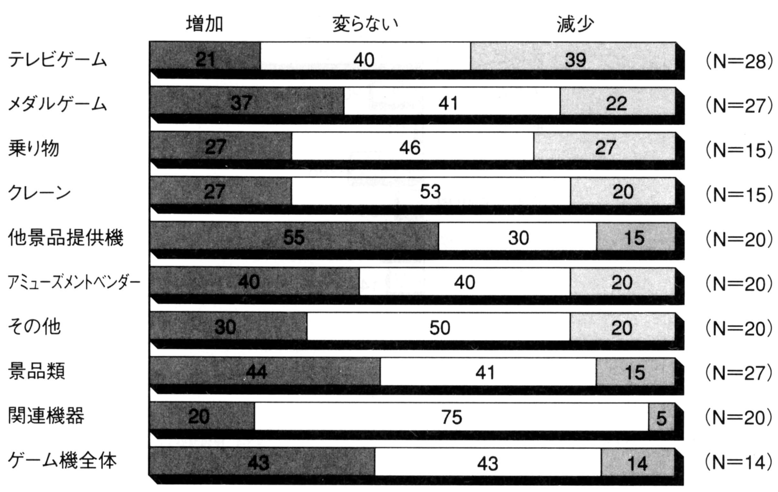
表2-2. 国内向け製品販売高の種類別内訳（上段　単位:百万円／下段　構成比%）

	計	内訳								
		テレビゲーム	メダルゲーム	乗り物	クレーン	他提供機	アミューズメントベンダー	その他	景品類	関連機器
平成8年度	160,480	61,611	11,079	3,149	2,460	7,852	32,024	9,601	26,698	6,007
	100.0	38.4	6.9	2.0	1.5	4.9	20.0	6.0	16.6	3.7
伸び率	8.0%	-24.0%	-10.2%	-12.3%	-54.4%	-39.4%		-3.6%	52.5%	3.0%
平成7年度	148,623	81,038	12,336	3,589	5,401	12,959		9,959	17,507	5,833
	100.0	54.5	8.3	2.4	3.6	8.7		6.7	11.8	3.9

注）伸び率＝平成8年度÷平成7年度－1

④今後１年間での販売高増減予測では、クレーン以外の景品提供機、アミューズメントベンダー、景品類の増加予測が高くなっている。

図2-3. 種類別販売高増減予測（単位:%）



注）グラフ右の数字は回答企業数

⑤業務用ＡＭ機や関連製品の輸入実績は82億円、業務用ＡＭ機製品販売高の３・７%である。

また、輸入した内で国内販売された額は69億円で輸入高の84%である。

図2-4. 輸入額（単位:億円）

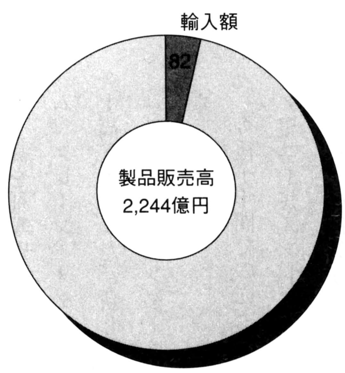


表2-3. 業務用AM機や関連製品の輸入実績の有無

	回答企業数	輸入した	輸入しなかった
平成8年度	86社	23社	63社
	100.0%	26.7%	73.3%
平成7年度	82社	23社	59社
	100.0%	28.0%	72.0%

〈参考〉業務用ＡＭ機の仕入販売高は615億円で前年度（平成7年度）と比べ30・1%増となっている。

図2-5. 業務用AM機仕入販売高（単位:上段　百万円／下段　構成比%）

	仕入販売高	製品販売高
平成8年度	61,548	224,361
	21.5	78.5
伸び率	-30.1%	6.4%
平成7年度	88,069	210,802
	29.5	70.5

注）伸び率＝平成8年度÷平成7年度－1

注 仕入販売高について

仕入販売高とは、「他社製品の業務用ＡＭ機器を、貴社で仕入れたものの販売高」

3. オペレーションの売上高

①オペレーションの売上高は6423億円。以下はその内訳を示している。

> **注** **直営とレンタルについて**
> 直営：家賃、月極め、歩合契約を問わず、ロケーション（店舗）の運営主体がオペレーター側にある場合。レンタル：家賃、月極め、歩合契約を問わず、ロケーション（店舗）の運営主体が相手先にある場合。

図3-1. オペレーション売上高（単位：億円）

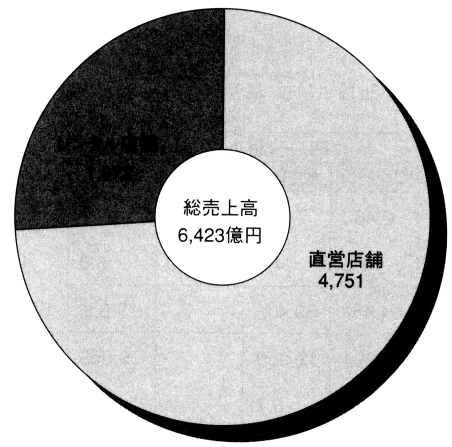


図3-2. 種類別売上高（レンタル店舗）（単位：億円）

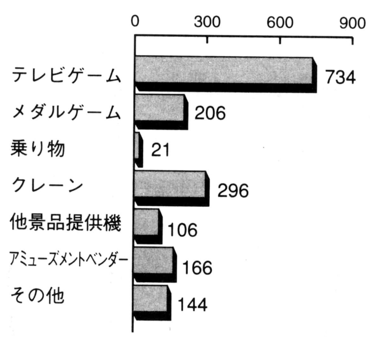
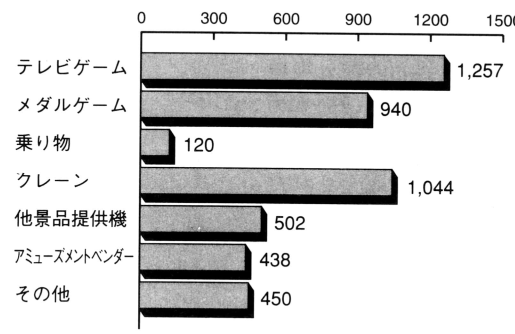


図3-3. 種類別売上高（直営店舗）（単位：億円）



②直営店舗とレンタル店舗を合計した売上高を種類別にみると、テレビゲーム、クレーン、メダルゲームの順で売上高が多かった。新しく登場したアミューズメントベンダーは604億円となっている。

今後1年間での売上高増減予想では、アミューズメントベンダー以外は「現状維持」の回答が多くなっている。アミューズメントベンダーは減少を予測する回答が多くなっている。

図3-4. 種類別売上高（直営、レンタル合計）（単位：億円）

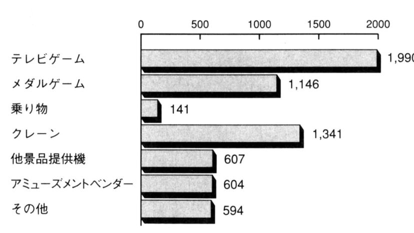
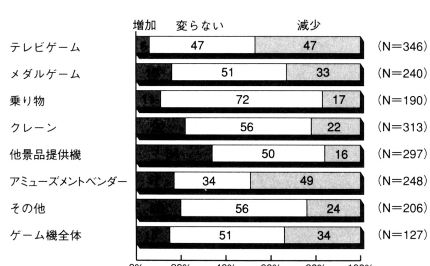


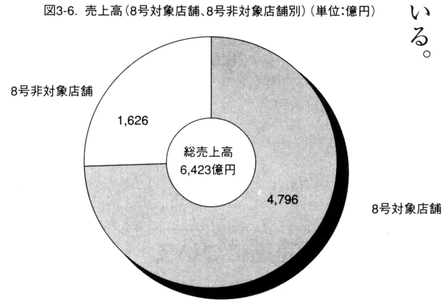
図3-5. 種類別売上高増減予測（直営、レンタル合計）（単位：%）



注）グラフ右の数字は回答企業数

③8号対象店舗の売上高は4796億円（74・7%）、8号非対象店舗の売上高は1626億円（25・3%）となっている。

図3-6. 売上高（8号対象店舗、8号非対象店舗別）（単位：億円）



④業務用AM機の購入高とリース料の合計は1529億円、売上高の23・8%である。前年度（平成7年度）は業務用AM機購入高（リース料を含む）の対売上高比率は22・4%であり、ほぼ同値である。

業務用AM機の購入高とリース料の合計1529億円は前章でみた「国内向け業務用AM機製品販売高」1605億円の95%にあたる。

図3-7. 業務用AM機購入高（単位：億円）

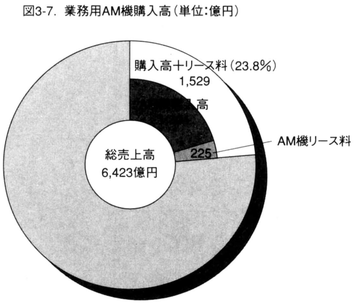


表3-1. オペレーション売上高（上段　単位:百万円／下段　構成比%）

	売上高計	内訳 1		内訳 2	
		直営店舗	レンタル店舗	8号対象	8号非対象
平成8年度	642,288 100.0	475,076 74.0	167,212 26.0	479,649 74.7	162,639 25.3
伸び率	2.9%	6.1%	-5.2%	7.9%	-9.4%
平成7年度	624,033 100.0	447,644 71.7	176,389 28.3	444,455 71.2	179,578 28.8
伸び率	11.3%	14.2%	4.5%	16.5%	0.0%
平成6年度	560,897 100.0	392,025 69.9	168,872 30.1	381,352 68.0	179,545 32.0

注）伸び率＝当該年度÷前年度ー1

⑤前年度（平成7年度）と比較すると、オペレーションの売上高は2・9％増加している。直営店舗、8号対象店舗は増加しているが、レンタル店舗、8号非対象店舗では減少している。

表3-2. 種類別売上高（上段　単位:百万円／下段　構成比%）

		売上高計	テレビゲーム	メダルゲーム	乗り物	クレーン	他提供機	アミューズメントベンダー	その他
全体	平成8年度	642,288 100.0	199,027 31.0	114,622 17.8	14,099 2.2	134,072 20.9	60,718 9.5	60,351 9.4	59,399 9.2
	伸び率	2.9%	-13.6%	-12.4%	1.3%	16.5%	8.6%		-23.7%
	平成7年度	624,033 100.0	230,340 36.9	130,918 21.0	13,924 2.2	115,070 18.4	55,905 9.0		77,877 12.5
直営店舗	平成8年度	475,076 100.0	125,650 26.4	94,048 19.8	11,966 2.5	104,441 22.0	50,168 10.6	43,754 9.2	45,049 9.5
	伸び率	6.1%	-12.0%	-7.0%	0.7%	17.3%	15.4%		-24.1%
	平成7年度	447,644 100.0	142,722 31.9	101,177 22.6	11,881 2.7	89,005 19.9	43,467 9.7		59,392 13.3
レンタル店舗	平成8年度	167,212 100.0	73,377 43.9	20,574 12.3	2,133 1.3	29,631 17.7	10,550 6.3	16,597 9.9	14,350 8.6
	伸び率	-5.2%	-16.3%	-30.8%	4.4%	13.7%	-15.2%		-22.4%
	平成7年度	176,389 100.0	87,618 49.7	29,741 16.9	2,043 1.2	26,065 14.8	12,438 7.1		18,485 10.5

注）伸び率＝平成8年度÷平成7年度ー1

⑥直営店舗とレンタル店舗を合わせた売上高を、種類別に前年度（平成7年度）と比較してみると、クレーン、クレーン以外の景品提供の増加が目立っている。

図3-8. AM機設置台数計（89万台）（単位:万台）

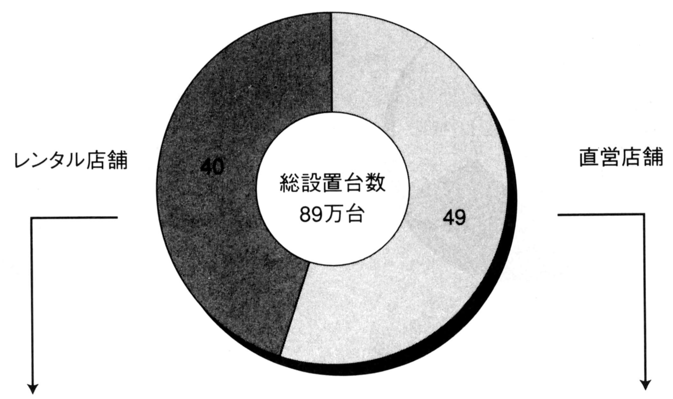


図3-9. 種類別設置台数（レンタル店舗）（単位:万台）

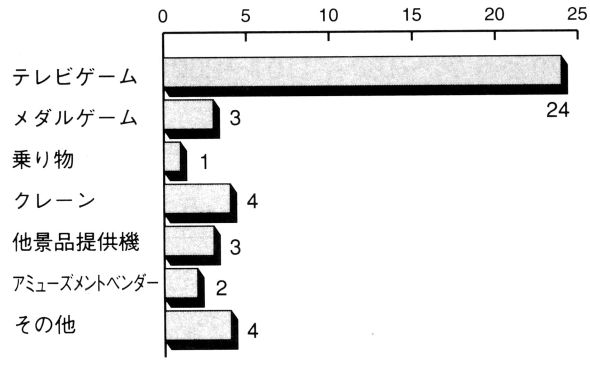
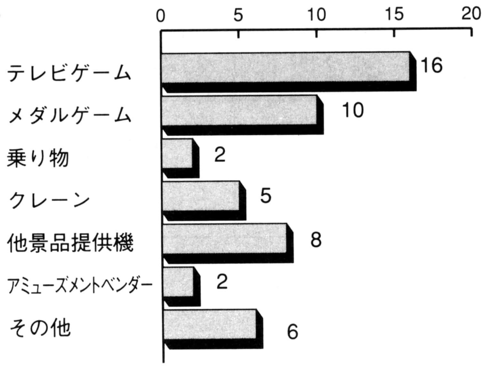
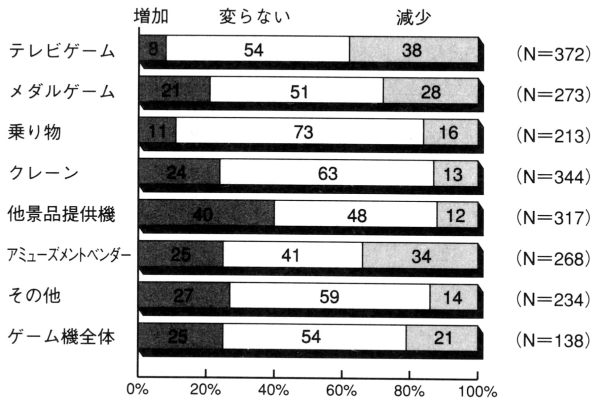


図3-10. 種類別設置台数（直営店舗）（単位:万台）



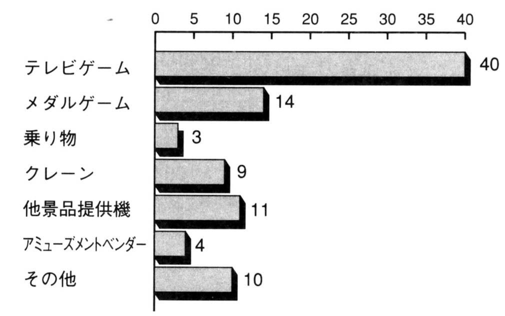
⑦AM機設置台数は89万610台。

図3-13. 種類別設置台数増減予測（直営店舗、レンタル店舗合計）（単位:％）



注）グラフ右の数字は回答企業数

図3-12. 種類別AM機設置台数（直営店舗、レンタル店舗合計）（単位:万台）



⑧新しく登場したアミューズメントベンダーは3万5000台設置されていることが分かった。今後1年での設置台数増減予想では、どのゲーム機も「変わらない」が最も多い回答になっている。また、増加と減少を比較するとクレーン以外の景品提供機、クレーン、その他のゲーム機で増加予想が減少予想を上回っている。

⑨前年度（平成7年度）と比較すると、オペレーションでのAM設置台数は1・6％増加している。

表3-3. ゲーム機設置台数（上段　単位:台／下段　構成比%）

	台数計	内訳 1		内訳 2	
		直営店舗	レンタル店舗	8号対象	8号非対象
平成8年度	890,610 100.0	492,806 55.3	397,804 44.7	498,624 56.0	391,986 44.0
伸び率	1.6%	1.4%	1.9%	0.0%	3.8%
平成7年度	876,270 100.0	485,913 55.5	390,358 44.5	498,624 56.9	377,646 43.1
伸び率	-1.3%	1.3%	-4.3%	2.6%	-6.0%
平成6年度	887,753 100.0	479,721 54.0	408,032 46.0	485,939 54.7	401,814 45.3

注）伸び率＝当該年度÷前年度ー1

⑩（省略）

⑪総店舗数（ロケーション数）は4万3345店、8号対象店舗数は1万8125店。8号非対象店舗は2万5220店である。

注　直営8号店舗、直営非8号店舗、レンタル8号店舗、レンタル非8号店舗の4区分で店舗数の回答を得、平成8年末の警察庁調べによる「専業店」（直営8号店舗に該当）、「兼業店」（レンタル8号店舗に該当）の数値と、「他社と複数でオペレーティングしている店舗の割合の推測」から推計したものである。

〔直営、レンタル別〕

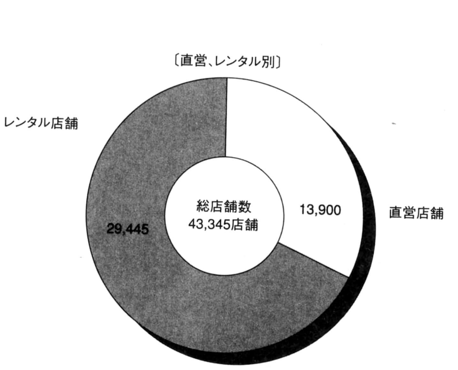
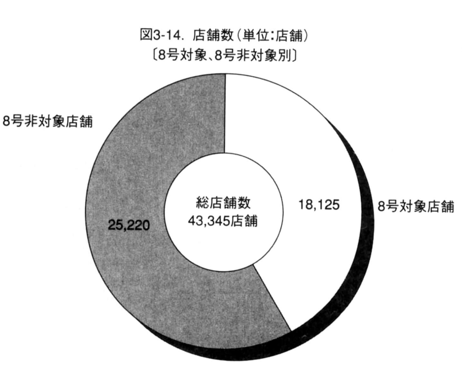


図3-14. 店舗数（単位:店舗）
〔8号対象、8号非対象別〕



⑫（省略）

⑬設置台数規模による店舗の構成比は以下の通り。

表3-6. 設置台数規模別店舗構成比（上段　単位:店舗／下段　構成比%）

店舗数計	20台以下	21〜50台	51〜70台	71〜100台	101〜200台	201台以上
43,345	33,376	3,482	1,897	1,984	2,226	380
100.0	77.0	8.0	4.4	4.6	5.1	0.9

⑭平成８年度の店舗展開は以下の通り。

表3-7. 店舗展開

新設した店舗数	1,960店舗
拡張・リニューアルした店舗数	619店舗
閉鎖した店舗数	3,380店舗

⑮家賃比率、直営店舗での１カ月当たりの常駐社員数、直営店舗での１カ月当たりの雇用アルバイト数は以下の通り。

表3-8. 経費指標（平均）

オペレーション売上高に占める家賃比率	25.3%
1カ月当たりの直営店舗の常駐社員数	2.1人
1カ月当たりの直営店舗の雇用アルバイト数	2.5人

⑯ＡＭ機の店舗形態別指標（１台当たりの売上高）は以下の通り。

表3-9. AM機店舗形態別指標（単位：万円）

		全体	内訳 1		内訳 2	
			直営店舗	レンタル店舗	8号対象	8号非対象
AM機1台当たりの売上高	平成8年度	72.1	96.4	42.0	96.2	41.5
	平成7年度	71.2	92.1	45.2	89.1	47.6

⑰ＡＭ機の種類別指標（１台当たりの売上高）は以下の通り。

表3-10. AM機種類別指標（単位：万円）

		全体	テレビゲーム	メダルゲーム	乗り物	クレーン	他提供機	アミューズメントベンダー	その他
直営、レンタル合計 AM機1台当たりの売上高	平成8年度	72.1	50.4	84.1	53.6	151.7	57.2	170.3	57.7
	平成7年度	71.2	54.1	111.3	55.2	133.7	52.8		67.1
直営店舗 AM機1台当たりの売上高	平成8年度	96.4	78.7	91.7	60.6	206.3	65.3	229.4	70.1
	平成7年度	92.1	75.4	118.6	62.1	188.9	59.6		82.3
レンタル店舗 AM機1台当たりの売上高	平成8年度	42.0	31.2	61.0	32.6	78.4	35.9	101.4	37.2
	平成7年度	45.2	37.1	91.9	33.5	66.9	37.9		42.0

Topics
—トピックス

8月に市場導入
新システムボード「TAITO G NET」を開発
㈱タイトー

着脱の容易なROMカセット、CD−ROMによるコストダウンなど、各メーカーより様々なタイプのシステム基板が登場する中、ついにカードタイプの記憶媒体でゲームを供給するシステム基板が登場した。

ポケットにスッポリと収まってしまうお手軽サイズのカードで簡単にゲーム交換。さらに、このカードメディアは生産性に優れており、注文を受けてから納期までをほぼ3日で行なうことが可能。オペレーターの基板交換作業の軽減、納期の短縮化を実現した。

今回、㈱タイトーが開発したシステムボードはこれまでのシステムボードと比べて、生産性、交換作業の効率、拡張性、省資源性に優れている。では、具体的にはどのような機能、特性を持っているのか、それぞれについて見ていこう。

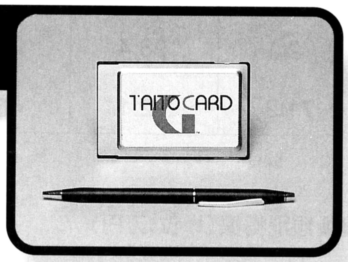
まず生産性だが、これはソフトの供給媒体であるカードメディアが量産しやすい点を指す。ゲームの内容、ソフトが完成しても、それを各オペレーターに配布するには必要数分、大量生産しなければならない。それがカードメディアならばソフトの書き込みが容易なため、短時間で生産することが可能。また、手軽なカードサイズのため梱包の手間なども簡略化ができるわけだ。同社では、同システムによるゲームの受注から納品までの期間を3日程度にまで短縮していく意向である。

次に交換作業の効率。これは先程から述べているカードメディアである点を考慮してもらえれば分かると思うが、ゲームの入れ換えがカードの抜き差しだけで簡単に済むということだ。当然、カードの抜き差しに余分な力は必要なく、女性でも手軽に行なえる。

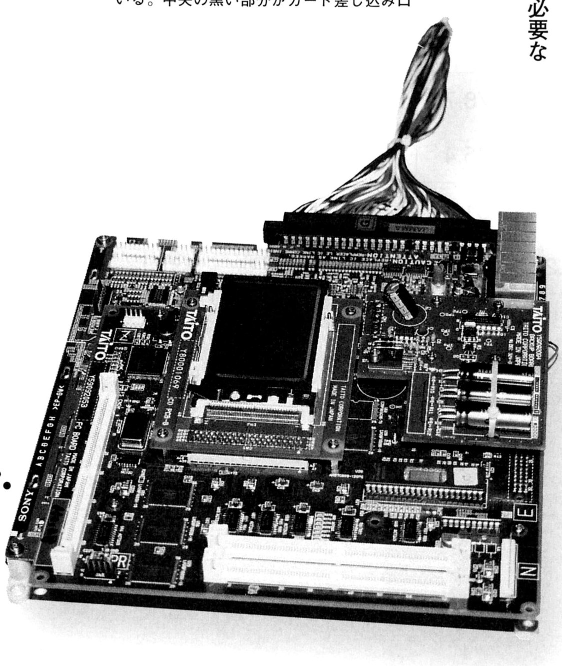
では次に拡張性についてだが、これについての具体的な仕様、方向性などはまだ明らかにされていない。だが、カードメディアを挿入するスロットが一般のノートパソコンなどで使用されている世界標準規格となっている点が気になる。これは一例だが、ノートパソコンでは通信モデム機能や、グラフィック性能を向上させる機能を持ったカードを本体スロットに差し込み、様々な機能を付加させている。それと同様に、同システムでもオプションを装着することが可能。それにより、本体性能のパワーアップや大容量カードの使用に止まらず、通信ネットなどに対応できる可能性も持っている。今後の同社の動向に注目したい。

最後に省資源性だが、これも写真のカードサイズを見てもらえば納得いくであろう。マザー基板の上にソフト用基板をのせたり、複数のチップを付け替えるこれまでのシステム基板と比べ、同カードを生産するのに必要な資源は少量。また、ソフトの書き込みが重ねて行なえるのでリサイクルにも優れている。

尚、同システムの性能だが、基本となるCPU処理能力は同社製システムボード「TAITO FX—1」の1・5倍。細かい仕様についてはスペック表を参照して頂くとして、これまでのゲーム以上の内容を持つソフトが作成できるのは間違いないようだ。



ソフト供給媒体である「TAITO G CARD」。このサイズに最新ソフトがつまっている



「TAITO G NET」。マザーボード自体も、これまでの基板に比べ、少し小さくなっている。中央の黒い部分がカード差し込み口

〈TAITO G NET スペック表〉

クロック周波数	50MHz
メモリバンド幅	190MHz
ポリゴン描画速度	531Kpoligon/秒
効果・演出・機能	フラットシェーディング、グローシェーディング、テクスチャーマッピング
ジオメトリ演算速度	2・2Mトライアングル/秒
インターフェース	JAMMA I/O準拠 3P・4P入力対応アナログ入力対応
サウンド	サウンド専用CPU搭載、ステレオ出力(サンプリングレート可変)
ゲーム供給媒体	TAITO G CARDによる供給
OP予価	12万円(マザーボード)
第1弾ゲーム	カオスヒート(シューティングアクションゲーム)・OP予価11万8000円 98年8月発売予定

アミューズメント業界関連企業

法人申告所得ランキング

'97年1月決算〜'98年1月決算

(含：一部'98年2月決算)

当ランキングは、法人税法第152条に基づき、毎月全国の税務署が公示する法人につき、㈱帝国データバンクにより編集・発行される「月刊・法人申告所得全国速報」を原資料としたものです。

注1 公示される法人とは、当該決算期の所得金額が2000万円(決算月数が6カ月を超える場合は4000万円)を超えた法人。

注2 各法人は決算期末の翌日から2カ月以内(提出期限の延長が認められた場合は原則として3カ月以内)に所得金額を申告し、税務署は受付後2カ月以内にそれを公示する定めになっている。

【付記】

① 「月刊・法人申告所得全国速報」('97年1月決算〜'98年1月決算)より、アミューズメント業界関連社をピックアップし、独自の年間ランキングとして作成した。

② '98年1月決算社については、一部次号に追加掲載されるものがある。

③ ①項に加え、小誌編集部の独自調査により、'98年2月決算の申告所得が判明した企業については、新データによる掲載とした。

④ 各申告所得に修正申告が生じた場合は、できる限りこれを把握し、修正後の数値に改めた。

⑤ 「会社名」、及び「代表者」につき、申告後に変更や移動があった場合にはできる限り新社名、新代表者名で掲載し、申告時の会社名、代表者名を＜　＞内に付記した。

⑥ 「申告所得」欄及び「年商」欄の「[半]」は当該決算期間が半年を示し、決算期変更などによる変則決算の場合はその決算月数を「□」で囲み表示した。

⑦ ⑥項に於ける「申告所得」及び「年商」の表示は、全て12カ月に単純比例換算した数字とした。

⑧ 「申告所得」欄並びに「年商」欄の右に「決算月」を「○」数字で表示した。

⑨ ⑧項に於ける○数字が黒ベタ白抜きとなっているのは、各々の決算年度が「(98)(97)」、「(97)(96)」「(96)(95)」のうち前年の(97)、(96)、(95)であることを示す。

⑩ 「申告所得」欄が「———」となっているのは、申告所得が4000万円未満、あるいは欠損により、ランキングに挙がらなかったことを示す。

⑪ 「増減率」は、対前年比増減率を%で示したもので、小数点第2位以下を四捨五入し、減少の場合は「▲」印を付した。また、⑦項の単純比例換算した数字との比較による「増減率(%)」については(　)で囲んだ。

⑫ 「資本金」及び「従業員」は原則として前述「月報」に掲載されている数字を採用した。なお、同「月報」に記載がない場合は「……」とした。

⑬ 「年商」についても原則として同「月報」記載の数字を採用したが、同「月報」記載の数字は速報性を最重点としているため、基本的には申告所得の一期前の決算期の年商の掲載となっている。(原則として営業報告書に基づいて計上されているが、非公開の法人については推定値となっている)

⑭ ⑬項の「年商」につき同「月報」に記載がない場合は「……」とした。申告所得が4000万円未満、或いは欠損により当該社の記載自体がない場合は「———」とした。

「'97/1決算〜'98/1決算」(一部'98/2決算を含む)

会社名	資本金(万円)	従業員(人)	98/97年商(百万円)		増減率(%)	97/96年商(百万円)		増減率(%)	96/95年商(百万円)		増減率(%)
アルゼ(株)〈ユニバーサル販売(株)〉	46,050	730	32,400	❸	8.0	30,000	❸	0.0	30,000	❸	………
(株)セガ・エンタープライゼス	3,915,350	3.872	359,929	❸	4.0	346,182	❸	3.9	333,322	❸	▲5.8
(株)ナムコ	2,215,500	2170	101,026	❸	17.9	85,716	❸	12.2	76,404	❸	6.0
(株)アトラス	111,980	195	10,445	❸	0.0	10,445	❸	34.3	7,778	❸	………
(株)第一興商	1,234,839	1426	84,546	❸	▲2.8	86,993	❸	9.8	79,263	❸	▲6.2
(株)カプコン	1,821,132	919	34,939	❸	1.5	34,426	❸	▲28.1	47,910	❸	▲43.2
(株)マタハリー	27,360	240	64,770	❸	0.0	64,770	❸	68.9	38,342	❸	88.8
(株)ナナオ	44,360	557	70,544	❸	………	………	❸	———	———		———
三精輸送機(株)	325,100	257	[半] 60,334	❸	(134.6)	[8] 25,713	❾	(19.2)	21,568	❶	3.2
(株)亜土電子工業	690,812	662	116,014	❸	44.3	80,397	❸	63.4	49,198	❸	98.2
(株)ハピネット	80,800	265	76,117	❸	17.3	64,903	❸	16.7	55,607	❸	15.8
グローリー商事(株)	21,353	1584	101,324	❸	0.0	101,324	❸	17.0	86,577	❸	6.5
(株)エス・エヌ・ケイ	215,800	927	[半] ………	❸	(………)	49,107	❾	13.2	47,888	❾	10.4
(株)シグマ	38,498	697	23,571	❸	………	………	❸	———	———		———
日邦産業(株)	260,185	248	26,750	❸	▲4.1	27,895	❸	7.3	25,995	❸	▲1.9
マルカ(株)	30,492	109	14,532	❾	104.4	7,108	❾	14.2	6,632	❾	6.6
加賀電子(株)	810,271	289	58,537	❸	▲11.2	65,951	❸	25.2	52,684	❸	9.3
加賀デバイス(株)	20,000	32	3,820	❸	23.1	3,104	❸	………	………	❸	———
(株)サノヤス・ヒシノ明昌	143,000	791	52,870	❸	10.7	47,767	❸	▲12.0	54,251	❸	13.7
(株)セタ	68,725	59	3,137	❺	………	………	❺	………	4,683	❺	86.2
(株)アポロ	9,800	29	8,168	❾	0.9	8,097	❾	6.3	7,615	❾	12.2
(株)スガイ・エンタテインメント	94,877	179	7,064	❸	▲1.0	7,138	❸	▲4.6	7,482	❸	10.2
(株)エイブルコーポレーション	2,000	25	[半] 9,754	❽	(45.2)	6,717	❷	0.0	6,717	❷	▲25.4
(株)セガ・ユナイテッド	218,000	47	………	❸	———	———		———	———		———
(株)光新星	4,800	422	35,976	⓫	▲2.4	36,876	⓫	44.7	25,488	⓫	11.4
日本ブランズウィック(株)	200,000	98	13,945	⓫	12.8	12,358	⓫	11.0	13,878	⓫	▲0.2
(株)メッセサンオー	2,100	6	5,338	❺	27.8	4,177	❺	43.3	2,915	❺	▲3.5
プレビ(株)	54,773	250	5,717	❸	10.5	5,176	❸	0.5	5,150	❸	5.6
ヒューマン(株)	27,520	230	………	❸	———	———		———	———		———
(株)ワイドレジャー	1,000	150	4,161	❷	16.9	3,560	❷	9.5	3,250	❷	10.5
(株)バンプレスト	140,000	162	[半] ………	❸	………	32,732	❷	0.0	32,732	❷	50.2
(株)コナミコンピュータエンタテインメント東京	30,000	200	………	❸	………	………	❸	———	———		———
(株)アムテックス	9,036	85	17,963	⓬	0.0	17,963	⓬	1.5	17,700	⓬	18.0
マスセット(株)	1,200	80	4,161	❶	▲6.8	4,346	❶	▲2.7	4,466	❶	▲1.6
伊藤忠産機(株)	20,000	90	18,441	❸	………	………	❸	———	———		———
中央アルプス観光(株)	10,000	136	2,749	⓬	7.3	2,561	⓬	9.8	2,840	⓬	12.3
ユーズ(株)	6,000	80	2,300	❷	9.5	2,100	❷	36.1	1,543	❷	4.3
(株)トーワジャパン	6,850	85	12,269	❸	27.7	9,610	❸	▲1.2	9,726	❸	4.9
(株)ユージン	7,000	20	2,798	❸	0.0	2,798	❸	………	………	❸	———
(株)セントラルレジャーシステム	4,900	21	1,356	❹	1.6	1,335	❹	▲1.1	1350	❹	37.9
(株)セガ・ロジスティックスサービス	20,000	199	………	❸	………	………	❸	———	———		———
(株)アルノ	2,000	57	5,600	❽	40.0	4,000	❽	………	………	❽	———
(株)特機リース	1,000	10	660	❾	4.8	630	❾	………	………	❾	———

AM業界関連・法人申告所得ランキング

会社名	所在地	代表者	(98)(97)申告所得(万円)		増減率(%)	(97)(96)申告所得(万円)		増減率(%)	(96)(95)申告所得(万円)		増減率(%)
アルゼ㈱ 〈ユニバーサル販売㈱〉	東京	岡田 和生	1,466,222	❸	359.7	318,985	❸	389.4	65,177	❸	―――
㈱セガ・エンタープライゼス	東京	入交 昭一郎 <中山 隼雄>	1,396,190	❸	34.2	1,003,008	❸	▲62.6	2,679,170	❸	▲33.6
㈱ナムコ	東京	中村 雅哉	1,166,534	❸	22.7	950,503	❸	168.4	354,152	❸	▲30.6
㈱アトラス	東京	原野 直也	892,923	❸	927.5	86,901	❸	1809.9	4,550	❸	▲80.0
㈱第一興商	東京	保志 忠彦	712,179	❸	▲11.3	803,286	❸	▲4.1	837,928	❸	41.3
㈱カプコン	大阪	辻本 憲三	439,086	❸	43.5	305,915	❸	1272.9	22,283	❸	▲98.5
㈱マタハリー	神奈川	山中 秀晃	427,984	❸	▲29.4	606,635	❸	2.6	591,245	❸	27.0
㈱ナナオ	石川	高嶋 哲	297,458	❸	18.5	250,997	❸	―――	―――		―――
三精輸送機㈱	大阪	本多 孟	半 255,178	❸	(▲20.9)	8 322,512	❾	(20.3)	268,114	❶	▲15.0
㈱亜土電子工業	東京	金山 和男	241,283	❸	130.0	104,926	❸	67.4	62,681	❸	12.2
㈱ハピネット	東京	河合 洋	231,091	❸	131.2	99,963	❸	255.8	28,095	❸	▲73.9
グローリー商事㈱	大阪	尾上 佳雄 <玉森 靖久>	216,706	❸	▲22.0	277,691	❸	52.3	182,343	❸	▲34.4
㈱エス・エヌ・ケイ	大阪	高堂 良彦	半 194,714	❸	(▲12.4)	222,212	❾	947.7	21,591	❾	▲83.4
㈱シグマ	東京	真鍋 勝紀	125,930	❸	33.4	94,412	❸	―――	―――		―――
日邦産業㈱	愛知	岡屋 裕造	101,333	❸	▲26.6	137,981	❸	11.0	124,305	❸	1.6
マルカ㈱	東京	加藤 定	75,016	❾	113.8	35,094	❾	49.0	23,559	❾	78.0
加賀電子㈱	東京	塚本 勲	74,484	❸	▲60.4	188,006	❸	142.6	77,481	❸	38.0
加賀デバイス㈱	東京	塚本 勲	66,863	❸	459.7	11,947	❸	82.4	6,550	❸	―――
㈱サノヤス・ヒシノ明昌	大阪	南雲 龍夫 <大野伊佐男>	63,911	❸	▲73.0	236,998	❸	▲10.6	265,224	❸	▲0.1
㈱セタ	東京	藤本 淳	54,587	❺	▲7.7	59,124	❺	19.7	73,605	❺	160.9
㈱アポロ	大阪	段 為梁	53,058	❾	67.1	31,753	❾	99.9	15,884	❾	▲66.2
㈱スガイ・エンタテインメント	北海道	鈴木 保男	49,913	❸	▲4.4	52,188	❸	▲3.0	53,795	❸	71.9
㈱エイブルコーポレーション	東京	熊谷 俊範	半 49,400	❽	(483.9)	8,461	❷	▲71.0	29,149	❷	▲16.2
㈱セガ・ユナイテッド	東京	毛塚 敏郎	44,496	❸	―――	―――		―――	―――		―――
㈱光新星	大阪	當山 隆則	43,728	⓫	▲82.3	246,851	⓫	▲12.0	280,558	⓫	72.1
日本ブランズウィック㈱	東京	武智 道雄	42,434	⓫	▲60.3	106,965	⓫	49.6	71,499	⓫	▲45.5
㈱メッセサンオー	東京	志村 昇	41,963	❺	142.7	17,292	❺	98.8	8,697	❺	▲25.0
プレビ㈱	茨城	梶 格康	39,433	❸	▲34.1	59,864	❸	53.8	38,925	❸	6.8
ヒューマン㈱	東京	鈴木長四郎	36,715	❸	―――	―――		―――	―――		―――
㈱ワイドレジャー	福岡	菊池 康男	34,835	❷	5.4	33,054	❷	36.7	24,185	❷	8.6
㈱バンプレスト	東京	杉浦 幸昌	半 32,730	❸	(▲60.1)	81,937	❷	▲76.2	344,504	❷	3.5
㈱コナミコンピュータエンタテインメント東京	東京	北上 一三	32,168	❸	(216.5)	11 10,163	❸	―――	―――		―――
㈱アムテックス	群馬	細谷 猛 <中島 権>	31,184	⓬	▲77.3	137,170	⓬	▲21.2	174,039	⓬	29.3
マスセット㈱	東京	鈴木 利生	31,175	❶	▲25.8	42,026	❶	▲4.0	43,768	❶	12.2
伊藤忠産機㈱	東京	吉原 正	29,165	❸	75.4	16,624	❸	―――	―――		―――
中央アルプス観光㈱	長野	野々上 烝	28,789	⓬	▲22.6	37,215	⓬	108.3	17,869	⓬	▲62.1
ユーズ㈱	東京	加藤 勇	28,038	❷	26.5	22,173	❷	42.6	15,545	❷	52.3
㈱トーワジャパン	東京	正岡 力	27,760	❸	5.0	26,428	❸	50.6	17,544	❸	▲58.8
㈱ユージン	東京	田中 延茂	25,534	❸	280.2	6,716	❸	▲16.5	8,045		―――
㈱セントラルレジャーシステム	神奈川	金子 孝運	23,671	❹	▲9.7	26,201	❹	0.3	26,128	❹	▲3.7
㈱セガ・ロジスティックスサービス	東京	田子 林七	22,143	❸	―――	―――		―――	―――		―――
㈱アルノ	秋田	下村 英春	21,815	❽	22.7	17,775	❽	▲42.9	31,116	❽	―――
㈱特機リース	岐阜	真鍋佐千江	21,033	❾	86.7	11,263	❾	▲9.9	12,506	❾	―――

「'97/1決算～'98/1決算」(一部'98/2決算を含む)

会社名	資本金(万円)	従業員(人)	(98)(97)年商(百万円)		増減率(%)	(97)(96)年商(百万円)		増減率(%)	(96)(95)年商(百万円)		増減率(%)
㈱一富士興業	11,000	250	35,321	❻	13.9	31,000	❻	0.7	30,785	❻	1.8
㈱アルプス	1,000	63	1,230	❽	24.0	992	❽	14.0	870	❽	35.9
㈱タイカン	95,232	412	15,722	❸	22.9	12,794	❸	21.1	10,561	❸	22.2
㈱エスケイジャパン	18,909	65	3,369	❸	5.3	3,200	❸	45.5	2,200	❸	57.1
㈱友栄	1,200	140	2,727	❸	9.0	2,502	❸	▲19.6	3,112	❸	▲0.2
㈱カプトロン	8,000	100	………	❷	———	———		———	———		———
㈱岡本製作所	7,800	40	1,400	❸	▲22.2	1,800	❸	▲33.1	2,689	❸	168.9
㈱ケイアンドユウ	16,250	48	3,718	❸	………	………	❸	———	———		———
泉陽興業㈱	10,000	258	12,262	❹	………	………	❹	———	———		———
パワー・リンク㈱	20,000	10	3,737	❾	0.0	3,737	❾	———	———		———
㈱百又	9,900	80	4,186	❶	▲14.7	4,905	❶	▲22.4	6,317	❶	▲8.2
ビデオシステム㈱	2,000	70	2,235	❼	12.3	1,990	❼	1.0	1,970	❼	▲38.4
エイトレジャー物産㈱	6,390	85	3,551	❸	8.9	3,262	❸	8.0	3,020	❸	▲4.9
タスコ㈱	4,000	180	6,319	❻	14.7	5,511	❻	9.6	5,026	❻	7.9
㈱総商	6,400	40	3,709	❻	………	………	❻	———	———		———
㈱アミューズ	1,000	28	2,352	❷	………	………	❷	———	———		———
㈱タイコー物産㈱	1,000	30	760	❸	———	………	❸	———	———		———
㈱アリサカ	6,000	34	1,822	❸	12.2	1,624	❸	8.6	1,495	❸	———
㈱コアランド	2,400	20	914	❷	4.9	871	❷	………	………	❷	———
㈱エフジイエル	1,000	35	1,069	❻	▲3.2	1,104	❻	▲15.4	1,305	❻	▲20.8
ヒューマックス㈱	4,800	33	4,660	❸	▲2.7	4,791	❸	▲5.3	5,057	❸	▲3.9
㈲アミパラ	2,000	42	1,750	❹	………	………	❹	………	………	❷	———
㈱ウエップシステム	16,935	101	5,008	❾	16.1	4,313	❾	28.1	3,367	❾	59.6
㈲サン・カンパニー	500	9	732	❽	5.8	692	❽	4.5	662	❽	12.2
メディア商事㈱	2,000	13	2,635	❾	▲0.6	2,652	❾	▲18.0	3,235	❾	▲8.4
シリコンストレージテクノロジー㈱	………	………	………	❸	———	———		———	………	❶	………
㈱セガ・ミュージック・ネットワークス	40,000	27	………	❸	———	———		———	———		———
㈱マツイ・ゲーミング・マシン〈M・G・M〉	1,000	52	2,282	❼	38.8	1,644	❼	44.6	1,137	❼	127.4
㈱スクラッチ	1,000	41	4,413	❿	33.2	3,313	❿	50.0	2,285	❿	36.7
東洋テクトロン㈱	5,000	67	1,739	❸	1.9	1,707	❸	4.0	1,641	❸	17.2
㈱コインゲーム	1,200	20	1,561	❾	4.1	1,500	❾	▲1.3	1,520	❾	4.5
日本ユニカ㈱	10,000	………	………	⓬	………	………	⓬	———	———		———
㈱ダイフレックス	38,400	134	9,325	❸	4.7	8,906	❸	1013.3	800	❸	▲35.5
㈱千代田勧業建設	1,200	25	972	❸	▲29.3	1,374	❸	▲15.3	1,622	❸	………
㈱ユウビス	18,700	153	13,235	❽	▲1.9	13,495	❽	0.5	13,426	❽	0.0
光商事㈱	800	………	………	❾	………	………	❾	………	………	❾	………
㈱セガ・リース	10,000	………	………	❸	———	———		———	———		———
㈱タオ・エンタープライズ	3,000	10	1,002	⓬	10.1	910	⓬	………	………	⓬	———
㈱ジーエム商事	4,000	22	4,222	❹	———	………	❹	———	———		———
㈱テンレジャーサービス	1,000	14	………	❼	………	[8] ………	❼	———	———		———
㈱さくら	1,000	1	431	❾	▲15.5	510	❾	▲15.0	600	❾	………
㈱ジェイ・アール・イー	4,000	26	860	❻	………	………	❻	———	———		———
泉陽機工㈱	4,500	45	2,852	❹	10.2	2,589	❹	▲18.3	3,169	❹	▲31.5

AM業界関連・法人申告所得ランキング

会社名	所在地	代表者	(98)(97)申告所得(万円)		増減率(%)	(97)(96)申告所得(万円)		増減率(%)	(96)(95)申告所得(万円)		増減率(%)
㈱一富士興業	広島	長鋪 毅一郎	20,782	❻	▲31.1	30,158	❻	30.9	23,047	❻	▲69.4
㈱アルプス	兵庫	水野 則男	19,938	❽	6.7	18,690	❽	320.0	4,450	❽	4.6
㈱タイカン	兵庫	別宮 浩	19,034	❸	▲67.9	59,354	❸	▲11.2	66,851	❸	166.2
㈱エスケイジャパン	大阪	久保 敏志	18,500	❸	▲39.5	30,570	❸	92.7	15,860	❸	153.4
㈱友栄	東京	内田 博	17,574	❸	20.7	14,562	❸	22.2	11,915	❸	▲53.6
㈱カプトロン	大阪	辻本 春弘	17,010	❸	———	———		———	———		———
㈱岡本製作所	大阪	岡本 典之	15,628	❸	4.0	15,023	❸	56.6	9,592	❸	▲62.0
㈱ケイアンドユウ	大阪	林 謙二	15,541	❷	22.2	12,722	❷	———	———		———
泉陽興業㈱	大阪	山田 三郎	14,648	❹	▲23.6	19,165	❹	———	———		———
パワー・リンク㈱	東京	西川富士男	13,093	❾	82.0	7,193	❾	———	———		———
㈱百又	大阪	妹尾 克巳	12,503	❶	23.1	10,157	❶	24.0	8,188	❶	▲28.9
ビデオシステム㈱	京都	古川 晃司	12,405	❼	34.9	9,198	❼	▲0.6	9,255	❼	▲7.1
エイトレジャー物産㈱	北海道	富田 紀一	12,116	❸	▲14.1	14,103	❸	40.9	10,011	❸	5.9
タスコ㈱	東京	上原 義和	11,732	❻	6.6	11,005	❻	1.6	10,830	❻	▲26.6
㈱総商	愛知	木村 雅三	11,365	❻	117.8	4,091	❻	———	———		———
㈱アミューズ	東京	飯島 充実	11,345	❷	▲37.1	18,028	❷	———	———		———
タイコー物産㈱	滋賀	名久井俊彦	11,031	❸	7.2	10.290	❸	———	———		———
㈱アリサカ	宮崎	有坂 順三	10,204	❸	112.5	4,803	❸	▲13.1	5,528	❸	13.4
㈱コアランド	東京	杉田 安雄	10,089	❷	29.5	7,789	❷	▲20.4	9,781	❷	———
㈱エフジイエル	愛知	松本 昭夫	10,003	❻	8.7	9,203	❻	▲20.8	11,627	❻	12.2
ヒューマックス㈱	東京	林 瑞祥	9,826	❸	▲35.4	15,220	❸	▲75.4	61,834	❸	32.5
㈲アミパラ	岡山	筒井 雅久	9,683	❹	8.0	8,962	❹	(93.8)	4,624	❷	———
㈱ウエップシステム	東京	玉手 良光	9,000	❾	▲28.5	12,586	❾	1.4	12,413	❾	60.0
㈲サン・カンパニー	神奈川	浦上 和三	8,851	❽	2.6	8,630	❽	40.7	6,135	❽	▲11.4
メディア商事㈱	大阪	柏 信行	8,497	❾	101.0	4,228	❾	0.7	4,199	❾	▲0.1
シリコンストレージテクノロジー㈱	東京	四方堂久登	8,008	❸	———	———		———	6,887	❶	117.4
㈱セガ・ミュージック・ネットワークス	東京	藤中 茂生	7,605	❸	———	———		———	———		———
㈱マツイ・ゲーミング・マシン〈M・G・M〉	東京	松井 隆	7,530	❼	▲20.7	9,499	❼	▲55.8	21,494	❼	50.3
㈱スクラッチ	大阪	森田 友久	7,293	❿	24.8	5,846	❿	▲42.2	10,116	❿	43.1
東洋テクトロン㈱	宮城	安藤 克彦	7,041	❸	▲1.2	7,130	❸	6.3	6,710	❸	14.7
㈱コインゲーム	東京	松永 光司	6,829	❾	▲43.5	12,087	❾	41.5	8.543	❾	▲38.3
日本ユニカ㈱	新潟	篠岡 信雄	6,451	⓬	24.0	5,204	⓬	———	———		———
㈱ダイフレックス	東京	三浦 慶政	6,080	❸	▲29.2	8,597	❸	83.7	4,680	❸	▲62.2
㈱千代田勧業建設	東京	岩切 健仁	5,967	❸	▲19.3	7,395	❸	▲15.6	8,763	❸	▲9.1
㈱ユウビス	大阪	川楠俊太郎	5,768	❽	▲25.3	7,717	❽	▲43.8	13,741	❽	▲65.1
光商事㈱	大阪	宮島美代子	5,568	❾	▲38.0	8,977	❾	53.1	5,863	❾	▲7.1
㈱セガ・リース	東京	家田 和忠	5,473	❸	———	———		———	———		———
㈱タオ・エンタープライズ	千葉	大和久雅史	5,393	⓬	32.2	4,080	⓬	▲51.1	8,348	⓬	———
㈱ジーエム商事	東京	小倉 忠弘	5,339	❹	14.4	4,667	❹	———	———		———
㈱テンレジャーサービス	福島	天沼 勝	5,136	❼	(28.1)	[8]7,140	❼	———	———		———
㈱さくら	大阪	櫨元伊四郎	5,130	❾	▲61.7	13,379	❾	▲35.4	20,770	❾	▲21.8
㈱ジェイ・アール・イー	大阪	能美 政彦	5,061	❻	▲28.7	7,096	❻	———	———		———
泉陽機工㈱	大阪	山田 三郎	4,993	❹	▲47.1	9,433	❹	112.3	4,443	❹	▲14.2

「'97/1決算～'98/1決算」(一部'98/2決算を含む)

会社名	資本金(万円)	従業員(人)	98 97年商(百万円)		増減率(%)	97 96年商(百万円)		増減率(%)	96 95年商(百万円)		増減率(%)
㈱ピーナッツ・クラブ	2,000	57	5,600	❽	40.0	4,000	❽	………	………	❽	———
サンアミューズメント㈱	1,000	35	522	❸	………	………	❸	———	———		———
㈱野々部時計店	2,000	4	805	❻	………	………	❻	………	600	❻	0.0
㈱コナミコンピュータエンタテイメント大阪	30,000	140	………	❸	………	………	❸	———	———		———
㈱プロバックス	1,000	56	1,631	❾	12.9	1,445	❾	2.7	1,407		———
長野興産㈱	1,000	50	2,762	❼	0.0	2762	❼	———	———		———
㈱ティー・エム・シージャパン	1,000	8	1,118	①	………	………	①	———	———		———
ユニバーサルテクノス㈱	4,500	110	………	❸	———	———		———	———		———
㈱ママトップ	2,300	75	1,495	❽	▲25.0	1,994	❽	39.9	1,068	❽	2.7
システムサービス㈱	4,000	37	4,764	❾	51.2	3,150	❾	6.6	2,955	❾	1.5

「'97/1決算～'98/1決算」

会社名	資本金(万円)	従業員(人)	98 97年商(百万円)		増減率(%)	97 96年商(百万円)		増減率(%)	96 95年商(百万円)		増減率(%)
㈱オリエンタルランド	6,320,112	2,389	180,965	❸	17.6	153,923	❸	▲1.5	156,272	❸	3.8
㈱東京ドーム	3,285,808	1,187	68,290	❶	3.6	65,930	❶	▲7.8	71,515	❶	0.0
大新東㈱	120,225	4,195	35,009	❸	9.1	32,087	❸	6.9	30,019	❸	9.4
長島観光開発㈱	120,000	1,189	27,369	❷	2.4	26,735	❷	17.6	22,728	❷	▲6.6
㈱ワールドサファリ	103,630	150	8,327	⓬	1.6	8,194	⓬	▲1.5	8,319	⓬	5.5
㈱よみうりランド	605,303	262	19,122	❸	6.2	20,381	❸	▲9.4	22,487	❸	2.7
三井グリーンランド㈱	390,600	107	7,822	❸	▲5.9	8,312	❸	▲7.0	8,938	❸	▲1.0
㈱エキスポランド	10,000	145	7,380	❸	15.0	6,416	❸	▲11.7	7,269	❸	▲2.0
藤和那須リゾート㈱	630,000	90	7,216	⓬	▲15.7	8,558	⓬	42.0	6,024	⓬	▲7.3
㈱鳥羽水族館	10,000	175	4,707	❺	▲8.8	5,159	❺	67.1	3,088	❺	▲37.6
㈱ヒルゼン高原センター	9,700	95	2,200	❻	1.1	2,176	❻	………	………	❻	………
㈱田無ファミリーランド	1,000	92	11,341	❸	1.3	11,200	❸	51.5	7,391	❸	▲5.9

編集部までご連絡ください。　月刊コインジャーナル編集部　TEL (06) 242—0205

AM業界関連・法人申告所得ランキング

会社名	所在地	代表者	⑱❾⑦申告所得(万円)		増減率(%)	⑨⑦❾⑥申告所得(万円)		増減率(%)	⑨⑥❾⑤申告所得(万円)		増減率(%)
㈱ピーナッツ・クラブ	大阪	吉名 基能	4,941	❽	▲72.6	18,001	❽	27.0	14,186	❽	――
サンアミューズメント㈱	愛知	杉山登美子	4,893	❸	2.1	4,794	❸	――	――		――
㈱野々部時計店	愛知	野々部真佐恵	4,805	❻	▲11.1	5,405	❻	▲42.9	9,462	❻	35.4
㈱コナミコンピュータエンタテインメント大阪	大阪	樹下 國昭	4,508	❸	▲42.3	[11]7,808	❸	――	――		――
㈱プロバックス	広島	平本 将人	4,497	❾	▲60.2	11.306	❾	6.5	10,619	❾	▲4.0
長野興産㈱	静岡	長野 一郎	4,204	❼	▲51.8	8,719	❼	116.3	4,031	❼	――
㈱ティー・エム・シージャパン	東京	山崎 康之	4,176	①	▲7.1	4,494	①	――	――		――
ユニバーサルテクノス㈱	東京	岡田 和生	4,167	❸	――	――		――	――		――
㈱ママトップ	静岡	安本 彰雄	4,105	❽	▲72.0	14,640	❽	108.6	7,018	❽	▲52.3
システムサービス㈱	東京	佐藤 隼夫	4,077	❾	▲58.2	9,753	❾	▲7.0	10,491	❾	▲1.7

遊園地・レジャーランド

会社名	所在地	代表者	⑨⑧❾⑦申告所得(万円)		増減率(%)	⑨⑦❾⑥申告所得(万円)		増減率(%)	⑨⑥❾⑤申告所得(万円)		増減率(%)
㈱オリエンタルランド	千葉	加賀見俊夫	2,705,980	❸	▲7.9	2,937,036	❸	60.3	1,832,157	❸	▲15.3
㈱東京ドーム	東京	林 有厚	225,357	❶	▲22.9	292,285	❶	▲51.2	598,373	❶	▲1.6
大新東㈱	東京	野口 義和	213,362	❸	7.0	199,315	❸	8.1	184,416	❸	▲18.6
長島観光開発㈱	三重	大谷信美治	162,201	❷	▲28.6	227,067	❷	▲18.6	278,822	❷	164.2
㈱ワールドサファリ	大阪	山本 良継	81,326	⓬	20.5	67,488	⓬	10.8	60,906	⓬	5.7
㈱よみうりランド	東京	関根長三郎	63,617	❸	▲27.6	87,835	❸	▲40.5	147,569	❸	115.9
三井グリーンランド㈱	熊本	倉田 稔	61,760	❸	7.8	57,296	❸	▲16.2	68,372	❸	▲30.4
㈱エキスポランド	大阪	山田 三郎	49,934	❸	117.9	22,915	❸	▲25.5	30,775	❸	▲27.4
藤和那須リゾート㈱	栃木	黒木 芳彦	32,998	⓬	▲55.6	74,287	⓬	4.9	70,842	⓬	105.2
㈱鳥羽水族館	三重	中村 幸昭	21,456	❺	▲60.5	54,332	❺	▲41.3	92,628	❺	170.6
㈱ヒルゼン高原センター	岡山	石賀 久	8,593	❻	▲8.6	9,397	❻	▲6.7	10,077	❻	▲35.6
㈱田無ファミリーランド	東京	下田 忠雄	6,332	❸	▲82.9	36,936	❸	▲28.1	51,348	❸	▲3.1

関係各社の抽出には慎重を期しましたが、抽出漏れ、誤記載等、お気付きの点があれば、

おもいで貯金箱

an income box with sweet memories

第3回

☆今月のお客様

株式会社ワープ　代表取締役社長

飯野賢治さん



ああいうの作ってみたいなあと思ったりして、アーケード見ちゃうとやっぱり魅力的なんですよね。

【アーケード】

――もしも、飯野さんがアーケードのマシンを作るとしたら、どういうものを作られますか。

飯野氏　コンシューマの悩みと言ったら、筐体が変えられないことなんですよ。無理矢理ガンぐらいは付けられても、普通はパッドとボタンだけで、筐体は変えられないじゃないですか。インプット（入力）とアウトプット（出力）って、僕は言うんだけど、インプットは何年も前からアナログだろうが何だろうが十字キーとボタンくらいで、アウトプットはブラウン管からの音と絵、あれしかないんですよね。ファミコンからずっと一緒で、ドリームキャストになろうとあまり変わらなくて。今回初めてPDAが付くっていうのと通信ができるというのは、これは実は大変革なんですけども、サターンもファミコンも一緒だったりするんです。そういう意味では。

例えばアーケードで占い機からプリントアウトが出てくるとか、UFOキャッチャーとかアウトプットの変化もあれば、セガラリーの筐体みたいにはじめからレバーがあったり、（いろいろなインプット、アウトプットがあって）それだけでももうゲーム性が違ったりするんです。それはいいなあって気がするし、昔あったナムコのコズモギャングズとかいいなぁと思うんです。あの後ゴジラとか出たりして、ああいうのを作ってみたいと本当に思ったりして。あっち見ちゃうとやっぱり魅力的なんですよね。クリエイターとしては限られた規模でものを作るというのが気持ち良かったりするんで、コンシューマも気持ちいいんだけれども。僕もなんかソニックブラストマンみたいなゲームを作りたいとか、ああいうのを見ると、もうちょっとなんかこう面白いものが作れるんじゃないかと思ったりするし、電車でGO！はやっぱりアーケードで面白いなって気がするんですよね。だからそういうインプットかアウトプットの違うゲームを作るでしょうね。間違いなく。だから家庭用に移植するとか考えなくて、逆にあまり家庭に移植できないんじゃないかというようなゲームがいいんじゃないかと思っていて、わりとなんか僕は、こういうこと言うと怒られるかも知れないんだけれども、セガには家庭用には持って来れないようなものを考えて欲しいなという気がします。

で、やっぱり昔のセガのゲームと言えばアフターバーナーを考えた時点であまりこう家庭用がどうのと考えてないような気がします。結構今はアーケードで出してそれでドリームキャストで、って考えて開発されているような気がするんです。トータルで見ればそれでいいんだけれどゲームセンターの夢っていうのは違うところがあって……。やっぱり、違うと思うんです。僕はアーケードゲームを作るんだったらそのアーケードの面白さっていうのを使いたいし、そこに集まってくる人も違えばプレイの時間もお金も違うし、そういうものをやりたいなぁと本気で思うんですよね。

最近、思っているのはゲームセンターと家庭用の違いというのは、アーケードのコーナーには周りに見学者がいるっていうのが、やっぱり僕は違うと思っていてね。モニターの置き方とかもえらく違うし。これは鈴木裕氏とも何回も話してたんだけど、バーチャファイターとか、どういう倒し方したってあまり変わらないんですよね。例えばサッカーなんかでも家でサッカーやってたとしたら、僕が真ん中ドリブルでちょちょと抜いてパンとシュートしようが、わざわざいいスルーパスでサイドにボールを出して、それをダイレクトでセンタリングして、それをわざとオーバヘッドしてシュートしても、別に何か出てくるわけでもないし、ゴールって字が大きく出ても「素晴らしいゴールです」って言うわけでもないし、ただゴール、って同じなんだよね。それならなんか適当にシュートすりゃよかったなみたいになって。それはもうプロフェッショナリズムと違うんですよ。

アーケードのゲームセンターっていうのは僕はプロ意識の強い場じゃないかと昔から思っていて。昔のインベーダーゲームで、わざわざ一番下のインベーダー残してレインボーとか、ああいう時点でゲームセンターという場所はプロの場になっているんです。ビリヤードと同じ感覚なんですよ。ビリヤードも高校の時よく友達と行ったけど、やっぱり上手いやつは、小憎らしいことをやるんだよね。わざわざ最後、それ取ったら勝ちってとこで、跳ね返らして入れたりして、「なかなかコイツむかつく、もう、お前には勝てん」ってなって。そういうのがやっぱ格好いいんですよ。そういう男がわざわざ無理して格好つける、あの格好良さっていうのは長くないわけで。で、ああいうのが僕は好きなんです。ピザ焼く時わざわざぐるぐる回してたりとか、ああいうの好きでね。やっぱりなんか男らしい感じがして。ゲームセンターという場で、そういうことをするとより何かこう、解りやすくそれを応援してあげたいですね。そういうプロ意識をだからそういうゲームを作りたいなと昔から思っているんですよ、具体的に今アイディアもあって、鈴木裕さんにも話したことがあるし、結構いろいろなところで話したりしてるんですけど、「もうこういうのをやりたいなぁ」と、そういうなんか「くーっ、俺上手いな」って自分で惚れられるゲームを作りたいですね。しかもそれを周りの人にも「コイツなかなか凄いことやったんだぜ、なぜかっていうと」っていうのが解るゲームシステムにしたいなというのをずっと思っています。



――ゲームセンターそのものをプロデュースするということは？

飯野氏　最近そういうパワーはないです。前はあったんだけどね（笑）。最近そういうパワーは落ちちゃったかも知れないね。結構前は話があったのですが、忙しくて断わったんです。結構バブルの頃はゲームセンタープロデュースとか、テーマパークとかいろいろ話はありました。でも、なんだかんだ言って出来なかったです、忙しくて。

――最近は高齢者向けのロケもできて、そこには常連のおじいさんがメダルの前にドンと座っていたりするんですけど。

飯野氏　昔、渋谷のシグマにスマートボールがあった頃、そんな感じだったよね。なんかそういうのも面白いですよね。カップルでないと入れないとか。そんな当たり前のようなものがなかったりするじゃないですか。だから、そういうのやりたいなぁ、と思って。ただ、ゲームセンタービジネスっていうのは多分パッと入れるような世界じゃないので、ちょっと難しいよね。今はよく知っているだけに、いろんなこと気になっちゃったりするかも知れないです。

【サッカーゲーム】

―― では、次に時節がらサッカーの話をお聞きしたいんですが。ちょうどこの本が出る頃は決勝戦（W杯）の時期なんですよ。ずばり、どこが優勝すると思いますか？

飯野氏 難しいよね。日本って言いたいんだけど、言えないんですよねぇ。やっぱブラジルだろうなぁ。でも、ロマーリオいないしなぁ。ブラジルが好きだからブラジルって言うしかないんだよね。僕は。賭けろと言われたら違うんだけど（笑）。どこが入りますかって言われたらブラジルとしか言いようがないなぁ。

―― 結構今、サッカーゲームが流行っているんですけども、ファミスタみたいな野球ゲームでいうベーシックなゲームがないな、という話をよく聞くんですが。

飯野氏 サッカーがベーシックじゃないからじゃないんですか。「みんなのサッカー」っていうのはありえないんですよ。アメフトは特にそうだよね。

―― 飯野さんはどんなサッカーゲームをやられているんですか。

飯野氏 僕はもうコナミの64の実況サッカーです。あれ程のサッカーゲームはもう出ないと思っていますからね。

―― どのあたりが？

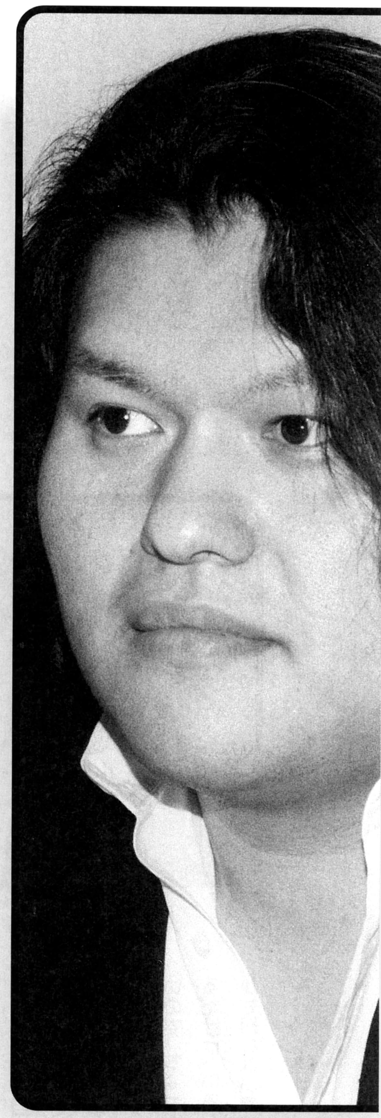
飯野氏 奥の深さですね。ま、CS5研がずっと作っているコナミのレベルの高さだよね。やっぱり歴史が違うから。

―― 日本戦は全て現地で観戦されるんですよね。

飯野氏 今の所はね。2試合目行かないかも知れない。ちょっと忙しくて。

―― 個人的にファンの選手は？

飯野氏 いや、僕は日本全体が好き。



【ゲームクリエイター】

―― では、次にD2のお話を少ししていただきたいんですけども。発売は年内ですよね。

飯野氏 年内、一応。僕よく遅れるんで（笑）。

―― あちこちの雑誌で質問されていると思うんですけど、どういう方にどういうシチュエーションでプレイしてほしいと思われますか。

飯野氏 実は今回、あまりその質問がないんで結構がっかりしているんです。あんまり気負わないでいたいんです。ゲームとしては。だから、ひとつの新作として普通に売れればと思います。ドリームキャストの性能はどうなんだ、と、そういうふうにこられるとまいったって感じがするんです。そういう人はセガがきっとそういうのを作るからそれを買ってもらって、D2はその次に買ってもらうと。

―― よく、音楽的に、バンド的にと言われているんですけども、私もエネミー・ゼロを買った時にワープの紹介っていうのを見て、あれ、俺もゲーム作ろうかな、って全然知識もないのに思ったんですよ。やっぱりそういうふうに感じる子が多いと思うんですけど、まだ、オタクだからってなかなか進めない子も多いんですよ。で、今、デザイナーの方って、Macでほとんど仕事をしてますよね。昔はほとんどコンピューターを触らなかった人種ですし、デザイナーが秋葉原や日本橋を歩いてるシーンはなかったですよね。

飯野氏 なるほどね。

―― で、もし、そういうコンピューターも触れて、センスもあるデザイナーの人たちがゲームを作りたい、となったらどうすればいいのか、何かアドバイスがあれば。

飯野氏 ゲームを作るのは単純で、何かショックを受けるしかないんで、世界を旅行したりとか、恋をしたりとか、結婚したりとか、昔のいい音楽を聞いたり、芝居を見たり、例えばそうやって衝撃を受けていわゆる歌詞を書きたくなるような、歌を歌いたくなるようなことと同じだからね。だから間違ってもゲームをして、それでゲームを作るような人にはなって欲しくないなって気がするんだよね。何かのマネのクオリティー高い版っていうのが一番いいんだけど、でも僕はゲームクリエイターっていうのは違うなと思っていて、（そのクリエイターという言葉の意味は、）じゃあゲームをデザインしてますか、何かあなたの作品で残っていくものはありますか、っていうことに対してだと思うんですよね。僕はゲームクリエイターというからにはそういうものを作ってほしいな、という気がするんですよね。それはゲームを見て、ああバーチャファイターすごいな、俺も鉄拳作ってみようというのとはモチベーションが違うので。僕はその素晴らしさもちろんあるし、好きなんですよね。日本的ななんかこう同じものを作り続けて、ウチはもう蕎麦屋何十年みたいな。でも、僕はゲームクリエイターというからには何か新しい食べ物を作ってほしいな、という気がします。

―― コンシューマでもインディーズがあればいいなという話はよくするんですけど。

飯野氏 ワープはそんな感じですよ。

―― ジャケット買いして違っていたら「チッ」って思ったり、良かったらその人の作品とかを全部買い集めたりとか、そういう音楽的なものになれば、ゲームは身近になったんだな、というようになると思うんですが。

飯野氏 ワープは唯一それでしょ。だからそれはそのプロデューサーが、そのメーカーの優れた作品を手掛けてないと無理なんですよね。例えばコナミのゲームを1本買って面白いなと思ってもコナミのゲームって作っている人全然違うからね、全部。それ（音楽的な買い方）があり得るというのはやっぱり20～30人の会社じゃないと無理なんで。ワープはわりとそんな感じがするし、ある意味「ZOOM（ズーム）」もね。「アリカ」とか「イズム」とか、そういうのもそんな感じしません？ 「フロムソフト」もね。

【代表取締役社長】

―― 話は変わるんですが、パブリシティ、広告制作は全て飯野さんが手掛けてられるということなんですが。

飯野氏 今もちょうど向こうでMacで作業しているところなんですけども。

―― 広告そのものには、昔から興味を持ってらっしゃったんでしょうか。

飯野氏 1970年生れなんで、ちょうど高校生ぐらいの時に、広告代理店とかよく取り上げられ

たりしていて、「へぇー」なんて思いながら、広告に興味を持ったのです。で、広告の持つパワーとか解ってきて、広告批評を読んだりとか、広告学校に行きたいなぁとか思っていたりしたんですけど。今年、先生やるんですよね。まさか先生やるとは思いませんでしたけど。とにかく、そういう頃に育ってきていて。で、僕は広告のプロデューサーになれるかと言ったら、やっぱり作業員なんです、最後まで。ゲーム業界の有名人の中で多分一番働く人だと思うんですよね。ゲーム業界の人間（プロデューサー）ってだいたいやらないですよね。プログラムも書かないし、絵も描かないし、曲も作らないし、ワープロも打たないでしょ、プロデューサーというだけで。僕は現場の人なんで、だから広告いいなぁと思うと、すぐデザインの方に行っちゃったんだよね。当時から広告年鑑を買って来たりとか、あと海外の広告を見たりとか、デザイン研究して「へぇー」なんて思っていて。だからその僕がただ単に大人になってデザインをしてるんだよね。今のD2のデザインはいい……。今度、1カ月後ぐらいに出るやつ（広告）はいいですよ。

―― コピーライターやデザイナーの人と話をしていて、飯野さんの話題が出ると、なんか悔しいなぁ、という話になるんですけど。

飯野氏 そんなに大変じゃないんですよ。だからほとんどフィニッシュまでが僕なんですよね。

―― キャッチコピーから全て？

飯野氏 そうです。しかも、（印刷）フィルム起こすのも僕なんです。それは多分ね日本で唯一じゃないかな。普通は最後フィニッシュは任せますけどね。（壁に貼られたポスターを指して）この辺はフィニッシュは人任せなんですよね。レイアウトとかロゴとか文字とかだけ決めて、こういうデザインでこうやってください、で、デジタル化は任せたって感じなんですけど、普通の広告はデジタル化まで僕がやっているんですよね。これはやっぱりビートルズから学んだことなんでね。全てね、なるべくトータルワークなんです。

―― 昔「SPA！」で社員の人が全員出ている広告がありましたよね。

飯野氏 あれはもう年末の忙しい時で。12月の10日の締め切りで。

―― なんかあれが妙に印象に残っているんですよね。社員の人が一人一人出てて。

飯野氏 写真でね。年始のやつですよね。「SPA！」と「スタジオボイス」、あと「テレビブロス」だ。

―― 「テレビブロス」のやつも見ました。

飯野氏 僕、基本的に読んでない雑誌には出さないんですよ。

―― 広告そのものは短期間で作られるんですか？

飯野氏 うん。一晩。だから、いらないじゃないですか、意見交換が。自分で考えたゲームだから。じゃあそのコピーも一晩で考えているのかって言われたら、クリエイターとしてはそのコピーはずっと考えていたりするじゃないですか。だから、そこが早いだけなんですよね。僕はD2とか曲も作っているわけでしょ。だから、監督と作曲家の話し合いがないだけ、早いんですよ。



―― 全てを一人でやってられるというのはうらやましいことでもありますよね。

飯野氏 いや、全てをやれないのがわかっているんでやっているのかなぁ。だから、僕、グラフィックとか3Dなんかできないしさ。ウチのメンバー見て、3Dのアニメーションできるなんてすごいなぁと思うし、プログラムもそうだし。だから、やれっていわれても、プログラムもアニメーションできないし。だから、彼等を尊敬しているし、逆に言えば音楽とか広告とかは僕なんですよね。でも、広告なんかもこいつまいったというのが来れば任せるんじゃないかなぁ。

―― では、話は思いっきり変わるんですが、中古問題について何かご意見があれば。

飯野氏 立場がばらばらだからねぇ。ゲームクリエイター、代表取締役、ゲーム業界を少しは背負おうと思っていたりとか。ゲームプレイヤーでもあるしね。これはもう支離滅裂になるな、多分。

―― あの、問題が表面化した時、飯野さんはどう考えられるんだろうと、まっ先に思ったんですけど。今、実際に業界内でいろんな問題が起こってますよね。

飯野氏 俺はいいと思うよ、正直。ちゃんとすればいいじゃないかな、もっと。

―― 音楽ソフトとかビデオみたいな感じで？

飯野氏 そう。ちゃんと貸し借りを認めるとかね、それこそ。適当だからだめなんだよね。でもね、値段の問題とか全部が全部関係するからね。2800円の中古レコードと、5800円のゲームの中古では倍以上値段が違うわけでしょ。だから厄介ですよねぇ。中古屋と中古レコード屋さんがあって、ゲームの中古ってさ、売れるとどんどん高くなっていくじゃない。中古CDって売れるとどんどん安くなっていくんだよね。僕なんかレンタルとかしっかりしてくれたらいいのになぁって思うんですけどね。

―― ゲームのレンタルだったら、1000円くらいでもいいなぁと思いますよね。

飯野氏 だから、やっぱりさ、売っちゃうから3～4日やんなきゃならないゲームが多いわけで。でも、レンタル市場が大きくなるとシングルCDみたいな問題になっちゃうんだけどね。ピンクフロイドの2枚組のアルバムみたいなのは普通なかったりするじゃない。そういうのは確かに問題なんだけど、でも、なんかチャンス少なすぎるよね。一般の女子大生とかゲーム買わないもんね。今のままじゃ。ハードウェアを適当に2～3万円で買ってきて、で、なんかソフトレンタルがあればもうちょっとユーザー層が増えるかな。今の状態よりはいいかなって気がしますよね。

―― 最後に、今後ゲームをこういう方向性にしていきたいというのがありましたら。

飯野氏 D2は本当にワープのデビュー作の頃と同じ気持ちで作りました。何も背負わず。ハードウェアを背負っているように言われますが、何も背負ってないので。素直に「はい」って作った作品です。そのかわりいいものになります。で、次は300万本RPGっていうのを計画してて、300万本売れるゲームを生まれて初めて作ってみようかなぁと思っています。300万本売れた上でできることがあるんじゃないかと僕は思っていて。それだけですね。僕の場合はほら、そう何本も何本もやってないから、今のところはそれくらいしかないんです。実はその間にどっかでアーケードを一本作りたいなぁというのが今の心境です。

―― ありがとうございました。

次回のお客様

飯野氏には㈱ナムコの岩谷徹氏を紹介していただきました。
飯野氏からのメッセージ
「たまには電話してきてください」

プレビ㈱、株式の店頭公開を見据え社長交代

代表取締役社長に梶　修明（のぶあき）氏が就任

創業者・梶　格康（ただみち）氏は代表取締役会長に

アミューズメント施設約80店舗、シングルロケーション約400店舗の運営を手掛ける専業オペレーターの最大手・プレビ㈱（本社・茨城県日立市）では、6月26日の株主総会後に行なわれる取締役会の承認を経て、現・代表取締役副社長の梶　修明氏が社長に昇格する人事を実施する。

昭和40年、プレビ㈱の前身である中外貿易を設立してから30年余り、常にオペレーターのリーダー的な存在として信望の厚い創業者の梶　格康氏は今後、代表取締役会長となり、奉仕事業・社会活動を通じてアミューズメント業界の地位向上に尽力していく。今月は茨城県日立市のプレビ本社にお邪魔して、新社長・新会長にお話を伺った。



新社長に就任する梶　修明氏は創業者である梶　格康氏のご長男であり、別欄のプロフィールにもある通り、早稲田大学商学部卒業後、株イトーヨーカ堂に入社、その後、米国・ニューヨーク大学ビジネススクールでMBAを取得するという略歴の持ち主である。昭和60年、㈱中外アソシエーツ（現・プレビ㈱）に入社。様々な要職を歴任したのち、平成3年・取締役副社長、平成7年・代表取締役副社長に就任し、経営の一端を担ってきた。



代表取締役社長
梶　修明氏

○社長就任について

――社長就任おめでとうございます。早速ですが、今回の社長交代は御社にとってスケジュール通りに進められた人事なんでしょうか。

修明氏　実際は取締役会の後に正式に就任するわけですが、スケジュール的には予定よりも少し早まったという感じですね。というのも、当初は株式の店頭公開を待ってということだったんです。ところがご存じの通り前年、山一証券があんなことになって、現在は公開延期中なんですけれども、日本証券業協会のOKが出たこともあって、1つの契機だろうということになったんです。

――株式の店頭公開についての今後の計画は？

修明氏　今、幹事証券を日興証券に変更して準備をしているんですが、日興証券と内外の状況を見ながら検討しているところです。それが決定し次第、発表させて頂くことになると思います。

――市況を見ながら、タイミングを図っていつでも店頭公開できる状態になっているわけですね。

修明氏　ええ、そうです。

――月並みな質問ですが、社長になられることに対する今のお気持ちはいかがでしょう。

修明氏　実務面での大きな変化はありませんが、役職が変わってしまうと同

じ仕事をしていても環境が違ってみえると思うんですよ。私自身、同じ事をしても、他からは違うように見られるといった環境の変化にまず慣れないといけませんね。これは私の考え方なんですが、私個人という人間とプレビという会社は別だということです。創業者であれば一体なんですが、私は会社を存続させていく使命を持つ、会社という歴史の中の一登場人物であると考えています。この役割を全うし社の発展・存続に努めていきたいと思います。

――今後、会長はどういった立場で経営に携わっていくのでしょうか

修明氏　全く経営から離れるというわけではありません。対外的な業界のことであるとか、会社全体の大きな視点から戦略も含めて統括していくことになると思います。私がご覧の通り若輩ですので、後見人が必要であるということから、代表権も持ってこうした立場を取ってもらうことになります。

――若さというのは逆に強みもあるかと思うんですが、その辺はいかがでしょうか。

修明氏　そんなに若くもないんですけどね（笑）。世代が変わるというのは必然ですし、これは血縁だろうと、創業者から任命された人であろうと会社が存続する限り、誰かがこれをやらなくてはいけないわけです。創業者と組織の中にいて社長に抜擢された人とでは、当然方法論も違うでしょうし、同じやり方でいっていい場合と悪い場合もあると思うんです。一概に若さの利点というよりも、この2つの方法論をじっくり検討してやっていかなければいけないんじゃないかなと思います。

――2つの方法論の違いは具体的にどんなことをお考えですか。

修明氏　創業者はゼロから作ってきたわけですから、自分の背中が実績であり、他の人たちも背中と実績を見ながら付いていきたわけです。その先頭を下りるとなると、後ろから走ってきた中の誰かがまた、先頭を走ることになります。走ってきた実績というのはみんなで作ってきたもので、決してその人自身の実績ではありません。そういう意味で、社長でなかった人が実際に背中でみんなを引っ張っていけるかといえば、血縁だろうと誰であろうと無理があるわけです。その部分で実績の作り方に違いがあるのかなと思います。

――では、その実績を作っていく上で、新しい事業展開、あるいは既存の事業の拡大等についてはどのように考えておられますか。

修明氏　基本的には今まで培ってきたものの継続になります。ただ、株式の公開準備ということで、部門ごとに組織化していったためいくつものラインができてしまい、組織の運営面ではまだ未成熟という面がありますから、その辺の整備をしなくてはいけないなと感じています。

○店舗運営について

――ここで御社の業務面に話を移したいと思います。まず、今期の売上げ予想からお願いします。

修明氏　今期は約60億円を見込んでおります。これはほぼ前期から横バイといったところです。

――現在、運営されている店舗数はどのくらいでしょうか。

修明氏　有人で約80店、シングルロケーションで400店弱ほどです。店舗数は近年さほど変わっていないのが現状です。

――昨年末には千葉県にアミューズメント、映画館、カラオケの大型複合施設「プレビジョイカム成東店」をオープンされましたが、こうした大型店舗の展開についてはいかがでしょう。

修明氏　あの規模ではなかなかできませんし、ここぞという立地だけになるでしょうね。新店については8月に1店予定していますが、それ以外は具体的には決まっていません。新店を増やしていくというよりは、体制固めを目指していきたいと考えています。

――最近、店舗管理システムを導入されたそうですが。

修明氏　現在、5～6店舗に入れていますが、こうした店舗運営の効率アップは今後ますます重要になるでしょうし、最終的には30店舗くらいには導入したいと考えています。

――では最後に現在のAM業界について感じていることや、展望についてお話し頂けますでしょうか。

修明氏　AM業界のマーケットサイズはここ数年、大体5500億～6000億円の間であまり変わっていません。バブルと機を同じくしてUFOキャッチャーが出た時や、格闘ゲームが

○梶　修明氏のプロフィール○

〈学　歴〉

昭和55年3月　早稲田大学商学部卒業
昭和60年5月　米国ニューヨーク大学　ビジネススクール卒業（MBA取得）

〈職　歴〉

昭和55年4月　㈱イトーヨーカ堂入社
昭和60年7月　プロクター・アンド・ギャンブル・ファー・イースト・インク入社
昭和63年1月　㈱中外アソシエーツ（現・プレビ㈱）入社
平成元年9月　第二運営部長
平成2年6月　取締役第二運営部長
平成3年7月　㈲日立自動機械製作所取締役
平成3年7月　㈱エーシーシー取締役（現任）
平成3年7月　㈱中外レクリエーション（平成4年3月1日㈱エーシーシーに吸収合併）取締役
平成3年7月　中外音楽産業㈱（平成5年4月1日㈱中外アソシエーツに合併）取締役
平成3年8月　取締役副社長
平成7年6月　代表取締役副社長

出てきた時はマーケットがぐんと伸びましたよね。それが何で伸びなくなったんだろうかということなんですが、経済もマイナス成長だから当然、マーケットも伸び悩んでいるという結論を下すこともできるんですが、それならば自分たちで経済を大きくできるような働きをしない限り、マーケットも伸びていかないわけですよね。ですから自らの努力で、自分たちのマーケットを伸ばすことができるかどうかにこの業界の命運がかかっていると思うんです。今までの業界の流れを見ているとインベーダーやUFOキャッチャー、格闘ゲームなどが出た時は新たなマーケットを作ってきました。しかし、昨今「プリント倶楽部」というあれだけの機械が出たにもかかわらず、マーケットが横バイということは、他のジャンルが落ち込んでいるのは勿論ですが、ちょっと今までのやり方が通用しなくなってきているということもいえますね。今までの運営の仕方とか、店の作り方をずっと継続していくだけでは駄目で、だからこそ、物販や飲食を併設するところが増えているんでしょうね。要は飽きられているということなんです。今までと同じ形態でやるならば、違ったやり方をしなければいけないですし、お客さんの要望・ニーズを注意深く聞いていくしかないと思います。

——マシンについて限界というのは感じていらっしゃいますか。

修明氏　家庭用の世界でもハードの性能はだんだん良くなりますし、その中でヒットするソフトというのもあるでしょうが、ソフトの中身というのは世相や社会を反映したものでないといけない。だからこそ受け入れられるわけですから。そういうものを作っていかないと業界としては残らないでしょうね。会社だけでいえば、この業界以外の発展している業界に進出するとかいろいろ考えられますが、業界に絞って言えばそういうことしかないと思うんですよね。来年のマーケットがどうなっているかということが非常に重要になってくると思います。

しかし、我々のような日常性の高いアミューズメント施設に対するニーズはどんどん増えていると思うんですね。特にローカルに行けば行くほど遊ぶ施設は無いし、夜も寂しいという中で行政に対する要望を見ても、レジャー施設や文化施設がほしいという衣・食・住以外の充実を望む声も多いわけです。今のアミューズメントというものがそうしたニーズと合致したものではなくなってきているということになりますが、その部分での解決策を講じることができれば、一つの活路が開けるんじゃないでしょうか。

——オペレーターのリーダーとしての御社のご活躍を期待しております。本日はお忙しい中、ありがとうございました。

＊　＊　＊

長年に渡って社の発展は勿論、業界全体をグローバルな視点で捉え、メーカーとオペレーターの橋渡し的な存在として力を発揮してきた梶格康氏は今後、同社の代表取締役会長として、新社長・修明氏をバックアップしていく。また、以前から積極的に参加している業界外の様々な活動を通じて、アミューズメント業界の地位向上を目指す。



代表取締役会長
梶　格康氏

——先程、新社長にも伺ったんですが今回の社長人事に至る経緯を教えて頂けますでしょうか。

格康氏　経済全般の急激な変化、また業界を取り巻く環境が激変している現状は、我々が今まで経験した節目の時とは全く違うわけで、こういう時に次世代の経営者は実際に自分で決定をしていくということが非常に大きな経験になるんじゃないかなと。この経験を積めば新世紀のアミューズメントの経営者としてのステップアップに繋がるんじゃないかということなんです。

また、昨年12月5日に株式の店頭公開をする予定が、主幹事が自主廃業ということで遅れましたが、創業以来30年かかって公開の対象可能な会社の状況が出来上がりました。そこで次の経営者が株式公開という1つのハードルを自分なりに乗り切ることが、経営者のお金では買えない経験であり大切ということで、我々が有終の美を飾るよりも次世代を担う経営者がそういうような経験をしていくことが重要と思い、今回の人事となりました。

——新社長に望まれることが何かございますか。

格康氏　これはまず、基本の徹底ですね。経営の原点というのは単純明快なことが大切なんです。お店がきれいであるとか、事務所が整理整頓されているとか、社員がちゃんとした挨拶ができるとか、そういう基本というものがあると思うんですね。その基本があったうえではじめて、ゲームマシンの良

し悪しや接客というものがあるわけです。ですからこうした基本の徹底の上にアミューズメントのオペレーションの経営ノウハウを蓄積していってもらいたいなと思います。地道な現場主義から情報を集めて分析し、いろいろな変化に対応していくことが大切だと思います。副社長として何年も経験を積んでいますから、アミューズメントの大体のところは習得していると思っていますが、経営は才能と人間一人でできるものではありませんから、人脈作り、社内の人間関係などはこれから自分で悩んだり、自分なりのやり方で習得していくものだと思うんです。はじめから備わっているものではありませんから。それから創業者の精神を忘れてはいけないということです。この創業者の精神というのは、リスクの多いものに果敢に挑戦していくというものではありません。大きなものへの着眼も必要ですが、じっくりと流れを見ながら小さなものから実行していくという創業者の精神は受け継いでいってもらいたいと思いますね。

——今後の会社の運営において、決定権というのはすべて社長に委ねていかれるのでしょうか。

格康氏　これはやはり社長の決定を最優先しなければいけませんね。あくまでも経営の最高責任者は社長であるということです。しかし会長としては経営の基本的な問題よりも、どちらかというと見えない部分、例えば私はいつも朝、会社のゴミ箱を全部見るんです。ゴミ箱を見ると会社のロスは判りますね。そういうものを見て経営を自分の頭の中にイメージして、その中で問題が出てくるものを社長にいうほかないですね。そういうことが重要だと思いますから。ゴミ箱の中に会社のエッセンスはすべてあると私は思っています。私はゴミ箱から推測する自分なりの経営像というものをイメージしながら、現況の彼らがやっているものにトレースして合うか合わないか、合わないものはその問題を見てほしいと。合っているものはそれでいいと。だけどそこで見落とされるものは社長のリスクとして自分で負うべきですね。そういうようなミスで大きな問題が生じた場合は潔く社長は退陣するべきです。私どもはすでに株式を第三者に渡していますので、それは株主に対する責任でもありますから。

——会長になられてから主にどういったことをやっていかれる予定でしょうか。

格康氏　私は長くアミューズメント業界におりまして、私が昭和40年にこの会社をスタートした時はまったくの暗黒大陸で社会的にも評価されないし、苦しい思いをしたり、自分の自尊心をドブに捨てたりという状況も経験してきましたが、ここまできますと私のように一線を引くものは業界の地位向上に努力するべきだと思うんですね。そういう意味で私は今、地元の商工会議所の議員で国際委員会の副委員長もやっております。また7月1日からはライオンズクラブ国際協会333B地区、これは茨城・栃木両県なんですが、その1リージョンのリージョン・チェアマンとして、会員数1200名の責任者の大役を仰せつかることになっています。こうした奉仕事業であるとか、地域の経済界を通じて、業界以外の方々に、アミューズメントそのものを知らしめていきたいと考えています。私はぜひ、業界から一線を引く人はそれぞれの地域でも業界の地位を高めるための活動をしてほしいですね。景品価格の問題とかは現役の人たちにとって重要な問題ですが、我々OBと称する人は業界全体の存在意義ということから、みんなが認めている社会事業などを通じて参画していかなければいけないと私は思うんです。ですから今回のリージョン・チェアマンというポジションは私自身、ありがたいと思っています。

——会長職となってもまだまだ、業界の発展に影からお力添え頂けるということですが、一つの節目として30年余に渡るアミューズメント業界におけるご自分を振り返って頂けますでしょうか。

格康氏　自分の人生観として振り返ってみて、30年というスパンの中で友人たちとの出会いなどその一つ一つが感動の連続だったといえますね。特に1959年、全米小売業協会第3代会長フランク・M・メイフィールド氏との奇遇を得て体験した、1年2カ月のアメリカ留学は私の人生の大きな転機となりました。私は中央大学の法学部を出て、弁護士になろうと思っていました。それがひょんなことからアミューズメント業界に入ってきたわけですが、弁護士になったほうが良かったのか、アミューズメントで良かったのかは難しいところですが、やはりアミューズメントは我が天職であることは間違いなかったなと思います。たくさんの人たちと出会い、生涯を捧げられるようなアミューズメントという天職にも巡り合って、私自身非常に良かったなと思います。

——本日はお忙しい中、ありがとうございました。

第11回ゲーム懸賞論文大募集

応募資格

年齢・職業・性別不問、プレイヤー・オペレーター・店員・メーカー社員・業界関係者の参加も歓迎します。

応募規定

400字詰め原稿用紙10枚以内、未発表のものに限る。
住所・氏名・年齢・電話番号・職業を明記して下さい。

応募先

〒101-0051
東京都千代田区神田神保町1-26
㈱新声社内
「ゲーメスト」ゲーム懸賞論文係
〒530-0037
大阪市北区松ヶ枝町4-20
アビスビル　㈱エイ・クリエイト内
「コインジャーナル」ゲーム懸賞論文係

◇「コインジャーナル」「ゲーメスト」どちらのご応募でも構いません。

募集要項
※参加賞もあります。

最優秀賞…5万円（1名）
1席……3万円（2名）
2席……2万円（2名）
3席……1万円（2名）
佳作……賞　品（数名）



締切り 9月30日（水）

※当日消印有効

今回もテーマは

自由

ただし、コンシューマに関する内容の物は避けて下さい。ゲームセンターやアーケードゲーム機などに関する内容のものをお待ち致します。

Video slot machine series 第1弾

New Concept Medal Slot

Medal Champ™

メダルチャンプ

やったぜ！オフィーバー

5¢・25¢
メダル専用機
(特殊メダルご相談下さい)



狙って押せば大当り!?
目押し対応
ビデオアクションスロット登場

あの興奮を凝縮してスロットで再現！

Point1
多彩なリーチアクション
お馴染みの絵柄にオリジナルアクションをプラス！

Point2
確率変動システム
メダル獲得は連チャン無制限！

Point3
リンクボーナスJP
「大当り」後にルーレット回転さらにメダルGET！

Point4
10インチモニター搭載
シマ作り、メンテ性を考えた親切設計の専用筐体！

リンク（通信）システムでさらなる感動の大放出!!

ボーナスルーレットが当ればJP! プールされたボーナスメダルを独占！

最大8台まで通信 可・メダルコーナーのリニューアル 可

<仕様>
■外形寸法：600（W）×660（D）×1,780（H）
■消費電力：AC100V120W 50/60Hz■85kg

ソフト交換（ROMキット）対応。
新盤面！ただ今開発進行中。

実用新案申請中

※仕様およびデザインは改良のため予告なく変更する場合があります。予めご了承ください。

●企画・製造・販売元
GAZELLE
株式会社 ガゼル 国内営業部
〒102-0072 東京都千代田区飯田橋1－5－8 アクサンビル5F
TEL.03－3261－3667 FAX.03－3261－3680

MR.BEAN



人気爆発！ミスタービーン！！
魅力たっぷりのNEWアイテム登場！



「ミスター・ビーン」はイギリスで1989年から制作されているコメディ・シリーズ。演じているローワン・アトキンソンの絶妙とも珍妙とも言える演技は、現代版チャップリンとして名高く評価され、数々の賞を獲得している。
国境・年齢層を越えて、各国でも反響を呼び、日本では1991年からNHKで放送されているが、定期的な放送ではない為、当初は幻のコメディとして一部の愛好家に語り継がれるにすぎない番組だった。ところが噂が噂を呼び大ブレイク!今やビデオも入荷即完売といったほどの大人気。そして今春、ロードショウとして日本に上陸し皆を爆笑の渦に巻き込んだ話題の映画。

NEW

ポスター付

001





001

Mr.ビーンのこぐまちゃんバッグ

5アイテム • 60個入
OP価格 **36,000**円

- 人気沸騰！ミスター・ビーンのNEWアイテムが登場。デニム生地のバッグにとってもキュートなテディのマスコットがついて、プレイヤーの注目度も抜群！
- サイズ約14～17cm

©Tiger Television Limited.1998

ポスター付

002



002

ミスター・ビーンのバッグ

5アイテム • 70個入
OP価格 **35,000**円

- 落ちついたグリーンにテディの柄が映えるバッグ、テディの顔型バッグなど様々なタイプをアソートしました。
- キュートなデザインで人気爆発まちがいなし！
- サイズ約16～22cm

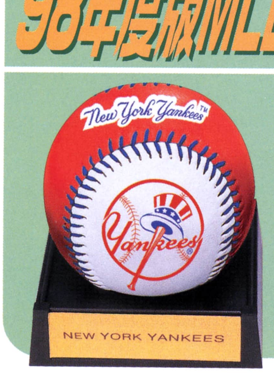
©Tiger Television Limited.1998



※品質向上の為、仕様を変更することがございます。ご了承ください。

WHAT A GAME.

大人気！
98年度版MLBプレミアムボール登場！



003

MLB プレミアムボール98

• 10アイテム • 100個入 OP価格 **30,000**円

- 大好評だったMLBプレミアムボールの'98年度版が登場。アイキャッチ抜群のカラーリングで人気の10球団のチームロゴがプリンとされた本格的な硬球。
- 価値を高めるチーム名入りの台座付
- ブリスターケース＆箱入り
- パッケージサイズ　約9×9.5×15cm

©MLB1998
オフィシャルライセンシー/株式会社アルゴス
製造発売元/株式会社ピーナッツクラブ

003 ポスター付



006
L'UOMO MUSK K/H
10アイテム●78個入 OP価格 **30,000**円
- ストリート色の強いオシャレなデザイン。5タイプの型で充実の10アイテムをアソートしました。
- 豪華缶ケース入でさらに価値を高めています。

L'UOMO MUSK
An admirable elegance that makes us wide-eyed. Authentic elegance has an incredible power which changes the surrounding atmosphere.






005
L'UOMO MUSK クリアダブルバッグ
7アイテム●60個入 OP価格 **30,000**円
- シーズンにふさわしいシースルータイプ！中にブラックの巾着がセットされているお洒落なダブルバッグ。型押しのロゴ、プリントロゴが雰囲気を高めています。
- タイムリーでしかも新鮮なアイテムです。
- サイズ約14.5～20cm



004
MUSK SPORTS アクティブサンダル
7アイテム●60個入 OP価格 **30,000**円
- スポーティでお洒落なサンダルがMUSK SPORTSから登場！型押しのロゴ、エンブレムがさらに価値を高めています。
- これからのシーズンにふさわしいタイムリーなアイテムです。
- ビニールバッグ入り●フリーサイズ

※重量の都合により2個口でお届けします。

Christian Schiffer





009
クリスチャンシファー スワニーバッグ
8アイテム●60個入
OP価格 **30,000**円
- 上品な装いにふさわしい優雅で品のある白鳥（スワン）のイメージで作られたホワイトバッグ
- サイズ約11～21cm

Padolucci





008
パドルッチ クラシックペイズリーバッグ
7アイテム●60個入
OP価格 **30,000**円
- 濃紺とエンジのジャガード生地にクラシックなペイズリーが織り込まれたコンサバティヴバッグ。
- サイズ約14～17cm

ALANGLEY



007
アラングレイ エターナルチェックバッグⅡ
18アイテム●60個入
OP価格 **30,000**円
- 大好評だったエターナルチェックバッグがNEWカラーで登場！今回は落ちついたグリーンとグレーの2色で18アイテムをアソートしました。
- 今回も人気爆発まちがいなし！
- サイズ約13～23cm



012
アンバサダ ロベルタ クリアジャガーBag（バッグ）
10アイテム●60個入
OP価格 **30,000**円
- これからのシーズンにふさわしいクリアタイプのバッグ。人気のヒョウ柄がうまくマッチして、注目度は抜群！
- 洗練されたデザインで10アイテムをアソートしました。
- サイズ約10～21cm




Ambassador Roberta®

NICOLA VALENTINO
ITALY





011
ニコラバレンチノ ゴールドビットバッグ
9アイテム●60個入
OP価格 **30,000**円
- 人気のニコラバレンチノから高級感溢れるホワイトカラーのバッグが登場。ゴールドのパーツが上品にマッチしています。
- ジッパースライダー等にさり気なく入ったロゴが価値を高めます。
- サイズ約13～20cm

SILVER BONES

010
SILVER BONES（シルバー ボーンズ） ボーダーズ ファッションアソート
- 7アイテム●100個入

OP価格 **35,000**円
- ウインドブレーカー、キャップ、巾着、リストバンド、サイフ、ヨーヨーをアソートした、ボーダーズファッションセットが登場！
- 充実のアソート内容でプレイヤーを魅了します。



PEANUTS CLUB

キングバリューシリーズ!!

超BIGで超目立つ!
超BIGで超インカムアップ!
超お得な単価500円!

大型クレーン機の人気爆発に伴い、超大型景品の需要が急速に高まっています。ピーナッツクラブでは高品質で超BIGサイズ、単価500円のぬいぐるみをKING VALUE(キング バリュー)シリーズとして発表していきます。KING VALUE(キング バリュー)でインカム、原価率の問題もクリア!ピーナッツクラブがプライスを変えます!これから発売されるKING VALUE(キング バリュー)シリーズにご期待ください。



39cm

014 びっくりでかケロ

3アイテム・60個入
・OP価格 **30,000円**

- アイキャッチ抜群!全長39cmの超BIGサイズのかえるが登場。
- 愛きょうたっぷりで、誰からも好まれそう!
- プレイヤーを釘付けにするスーパーアイテムです。
- サイズ約39cm
（頭から足の先まで）

ポスター付



013

ポスター付



014

013 ピヨコも大きくなりました

6アイテム・60個入
・OP価格 **30,000円**

- バリューシリーズで大人気だったピヨコ隊が超Bigサイズになって登場!
可愛らしさはもちろんそのまま。
- アイキャッチ抜群!とってもお得なアイテムです。
- サイズ約35cm（頭から足の先まで）
・座ったときのサイズ約25cm



35cm

超高級

高価値ウォッチ登場でさらにパワーアップ

NEW



ポスター付



021

021 L'UOMO MUSK ポケットウォッチ

5アイテム●50個入●OP価格 **35,000円**

- シースルータイプ、カバー付など3タイプのお洒落な懐中時計をアソートしました。
- カバーに刻印されたロゴやダイヤル・ガラス面に入ったロゴがさらに価値を高めています。
- クレーン・プッシャー対応の豪華パッケージ入●サイズ12×12×2.5cm

NEW

デイト機能付



ポスター付

022

022 TERRA(テラ) デイトウォッチ

5アイテム●46個入
●OP価格 **35,000円**

- 超高級!デイト機能付ウォッチが登場!新たな魅力でプレイヤーを魅きつけます。
- 1ケースにウォッチ用C型リング30個・ウォッチスタンド6個付
- 台紙付OPP袋入



018 Dolphin(ドルフィン) Dance(ダンス) デジアナウォッチ

NEW

5アイテム●50個入
●OP価格 **35,000円**

- 重厚感のあるデジアナウォッチが登場。デジタル部分の形が新鮮!鮮やかなダイヤルがプレイヤーを魅きつけます。
- 1ケースにウォッチ用C型リング30個・ウォッチスタンド6個付
- 台紙付OPP袋入

ポスター付



018



023 HOT(ホット) SHOP(ショップ) メタルバングルウォッチ

NEW

6アイテム●50個入
●OP価格 **35,000円**

- バックライト搭載!斬新な横置きデジタルのお洒落なメタルバングルウォッチ。
- さわやかなクリアラバーガードがきまっています。
- 1ケースにウォッチ用C型リング30個・ウォッチスタンド6個付
- 台紙付OPP袋入

ポスター付



023

バックライト搭載

NEW

ポスター付



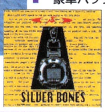
019

フラッシングバックライト搭載!!

019 SILVER(シルバー) BONES(ボーンズ) バックライトK/Hウォッチ

5アイテム●50個入
●OP価格 **35,000円**

- 大好評だったシルバーボーンズウォッチがフラッシングバックライト搭載で登場!スイッチを押すとロゴマークが浮かび上がり、バックライトが点滅します。
- 業界最高級モデルのキーホルダーウォッチです。
- クレーンプッシャー対応の豪華パッケージ入
- サイズ約12×12×2.5cm



024 HOT(ホット) SHOP(ショップ) メタルダイバーズウォッチ

5アイテム●70個入
●OP価格 **35,000円**

- ダイバータイプでは他の追随をゆるさない、最上級のシルエット。
- ベゼルのカラーがワンポイントとなった引き締まったデザインが魅力です。
- 1ケースにウォッチ用C型リング30個・ウォッチスタンド6個付
- 台紙付OPP袋入



024

020 SILVER(シルバー) BONES(ボーンズ) サウザントウォッチ

5アイテム●70個入
●OP価格 **35,000円**

- 業界初!!ジョイント式バックル付ダブルベルトを採用。
- 今までに無かったスタイルだから価値感が断然違います。
- 1ケースにウォッチ用C型リング30個・ウォッチスタンド6個付
- 台紙付OPP袋入



ポスター付

020

業界初!!

ジョイント式バックル付ダブルベルト採用

PEANUTS CLUB

とって使えるユニークなアイテム!

大型機械対応!

NEW



017
秘密指令むせんくん
4アイテム・100個入
・OP価格 **35,000円**

- ミリタリーカラーのトランシーバーが登場。とって使える楽しいアイテムだからロケでも注目を集めることはまちがいなし!
- ブリスターパッケージ入

ポスター付

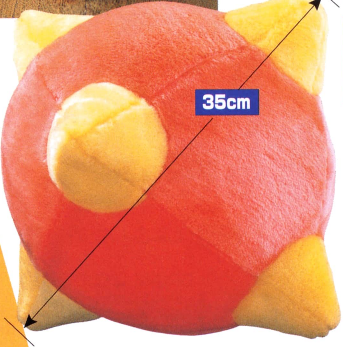


017

ポスター付



016



016
メガトンパワーハンマー
5アイテム・60個入
OP価格 **30,000円**

- カラフルで巨大なハンマー。中にはビーチボールが内蔵されています。
- ひも付で便利!使い方はいろいろ。ユーモアたっぷりのアイテムです。
- サイズ約35cm



ポスター付



015

015
ジャンボサファリキッズ
5アイテム・60個入OP価格・**30,000円**

- 超BIGサイズのサファリ動物5アイテムをアソートしました。
- オーソドックスなタイプだから誰からも好まれることまちがいなし!
- サイズ約36cm(鼻からしっぽの先まで)高さ約23cm
- ・キリンサイズ約30cm(鼻からしっぽの先まで)高さ約28cm



029

029
SKY Children (スカイ チルドレン) モードウォッチ
5アイテム・70個入
・OP価格 **35,000円**

- 重厚感のあるメタルタイプ。
- 淡い色の文字盤が絶妙なバランスでマッチしています。
- 1ケースにウォッチ用C型リング30個・ウォッチスタンド6個付
- 台紙付OPP袋入





02

025
GIGAS (ギガス) サイバーズウォッチ
5アイテム・70個入
・OP価格 **35,000円**

- 個性を主張するサイバーウォッチが登場。
- 重厚感のあるフォルムはプレイヤーの注目の的!力強さとサイバー感覚が堪能できます。
- 1ケースにウォッチ用C型リング30個・ウォッチスタンド6個付
- 台紙付OPP袋入





030

030
eQuater (イクエイター) ダイバーウォッチ
5アイテム・70個入
・OP価格 **35,000円**

- 高級感のあるダイバータイプのウォッチ。シルバー・ゴールド・ガンメタにメタリックの文字盤が映えます。
- 1ケースにウォッチ用C型リング30個・ウォッチスタンド6個付
- 台紙付OPP袋入



026
ARMY PLANET (アーミー プラネット) マーキュリーウォッチ
5アイテム・70個入
・OP価格 **35,000円**

- サイバー感を強調するデザインのケースにナイロンベルトを組み合わせたセンスあるウォッチ。
- 1ケースにウォッチ用C型リング30個
- ・ウォッチスタンド6個付
- 台紙付OPP袋入



026

031





031
SURVIVER (サバイバー) コンバットウォッチ
5アイテム・70個入
・OP価格 **35,000円**

- 強烈なインパクトを与えるアーミータイプの極太ベルトにメタルフレームの重厚感溢れるデザインが印象的。コンパス付で雰囲気十分。
- 1ケースにウォッチ用C型リング30個・ウォッチスタンド6個付
- 台紙付OPP袋入

027



ラバーベルト+メタルカバー

027
Torpedo (トーピードー) ウォッチII(セカンド)
5アイテム・60個入
・OP価格 **35,000円**

- ラバーベルトにメタルカバーのハイブリットなウォッチ。
- 斬新なデザインが魅力です。
- 1ケースにウォッチ用C型リング30個・ウォッチスタンド6個付
- 台紙付OPP袋入



032
SANDMAN (サンドマン) サファリウォッチ
5アイテム・70個入
・OP価格 **35,000円**

- アウトドアを意識したサファリウォッチ。ベルトの質感・色・型が雰囲気を高めています。
- 1ケースにウォッチ用C型リング30個・ウォッチスタンド6個付
- 台紙付OPP袋入



032

028
M-CIRCUS (サーカス) デジアナウォッチ
5アイテム・50個入
・OP価格 **35,000円**

- デジタルとアナログ機能の付いたウォッチ。
- 今までに無いヨーロピアン調のカラーリングが新鮮!プレイヤーの目にとまります。
- 1ケースにウォッチ用C型リング30個・ウォッチスタンド6個付
- 台紙付OPP袋入



ポスター付



028

これからのシーズンにふさわしいさわやかな ドール&ぬいぐるみ

NEW
ポスター付 035





27cm

人気のBIGシリーズ

035 Big魔女っ子ドール

6アイテム・78個入
OP価格 **30,000円**

- 大好評だった魔女っ子ドールがBIGサイズになって登場♪仕上がりの良さ、可愛らしさはもちろんそのまま。
- さらに魅力を増して、今回もロケをにぎわせます。
- サイズ約27cm



ポスター付 034



034 ぼよよんたぬき村

5アイテム・84個入
OP価格 **30,000円**

- ユニークな表情をしたタヌキ。頭部にスプリング吸盤がついていて、ガラスなどにピタッとくっつけられます。
- 揺れている姿がとってもゆかい♪楽しいアイテムです。
- サイズ約14cm・全長約30cm（吸盤からしっぽの先まで）

033 プチフラワーキューティー

5アイテム・100個入
OP価格 **30,000円**

- 手・足・耳部分の花柄がとってもキュート。きれいなリボンが魅力をひきたてています。淡い色で5アイテムをアソートしました。
- ソフトな手ざわりで好感度抜群♪
- サイズ約15cm

NEW
ポスター付 033





NEW
ポスター付 036





036 農村カラス

5アイテム・90個入
OP価格 **30,000円**

- ほのぼのとしたスタイルで愛きょうたっぷりのカラスたち。小物にまでこだわって、雰囲気は十分。
- サイズ約14cm

ポスター付 037





037 プリティキティドール

5アイテム・90個入
OP価格 **30,000円**

- カラフルなネコの着ぐるみを身にまとったSEXYなドール。新たな魅力でプレイヤーを魅きつけます。
- これからのシーズンにふさわしい、さわやかなアイテムです。
- サイズ約18cm

039 ひまわりドール

5アイテム・100個入
OP価格 **30,000円**

- これから夏に向けてタイムリーなアイテムです。
- サイズ約17cm

ポスター付 040





040 フルーツフェアリーズ

6アイテム・100個入
OP価格 **30,000円**

- 様々なフルーツをイメージした、さわやかなドールが登場。ポップな色づかいでアイキャッチにも優れています。ロケをにぎやかに演出して下さい。
- サイズ約17cm



ポスター付 039



038 湯上がりちゃん

5アイテム・90個入
OP価格 **30,000円**

- 湯上がり姿のキュートなドール。淡いパステルカラーで5アイテムをアソートしました。プレイヤーのハートをGETすることまちがいなし♪
- サイズ約20cm

ポスター付 038





043 リトルエレガントK/H

10アイテム・200個入
OP価格 **25,000円**

- 汎用性の広いキュートなドールキーホルダー。
- サイズ約10cm（本体）・全長約15cm・K/H内径約25mm

汎用性の広いキュートなドールキーホルダー



ポスター付 043



超BIGサイズ





※スポーツ用品ではありません。取扱い上の責任は一切負いかねます。ご了承下さい。

042 キングパンチンググローブ

5アイテム・25ペア（50個入）
OP価格 **35,000円**

- 超BIGサイズ♪プレイヤーの注目を集めるメタリックカラーのボクシンググローブ。今回も人気爆発まちがいなしのユニークなアイテムです。
- サイズ約40cm



ポスター付 042



ポスター付 041



041 ピエロドール

5アイテム・100個入
OP価格 **30,000円**

- 発色の良い、カラフルな衣装を着たピエロのドール。アイキャッチに優れた5アイテムをアソートしました。
- サイズ約18cm

PEANUTS CLUB

高額商品にも決して
ひけをとりません

高品質で単価250円のバリューシリーズ！

NEW
ポスター付 045





045 ぱぶぱぶ白くまベイビー
6アイテム・100個入
OP価格 **25,000円**
- パステルカラーのベビー服を着たとっても キュートな白くまが登場。
- タオル素材で手ざわりもとってもソフト。
- サイズ約15cm

©PEANUTS CLUB CO.,LTD.1998

NEW
ポスター付 044





044 ゴロピカKIDS（キッズ）
5アイテム・100個入
OP価格 **25,000円**
- キュートな雷様のドール。 ユニークな表情で誰からも 好まれるでしょう。
- これからのシーズンに向けて、 注目のアイテムです。
- サイズ約17.5cm

©PEANUTS CLUB CO.,LTD.1998

047 カエルで～す
5アイテム・100個入
OP価格 **25,000円**
- アイキャッチ抜群！発色の良いベロアのカエル。 カラフルな5アイテムをアソートしました。
- ペレット入りで座りポーズも安定します。
- サイズ約18cm（頭から足の先まで） 座ったときのサイズ約15cm（頭からおしりまで）

©PEANUTS CLUB CO.,LTD.1998

NEW
ポスター付 047







046 ころころポンちゃん
5アイテム・100個入
OP価格 **25,000円**
- くりくりおめめとでべそがとってもチャーミング！ 愛らしい表情でプレイヤーの視線を集めます。
- サイズ約14cm

©PEANUTS CLUB CO.,LTD.1998

NEW
ポスター付 046





NEW
ポスター付 049



049 ファンシーピヨコ組
6アイテム・100個入
OP価格 **25,000円**
- とってもファンシーなヒヨコ達。 リボン・帽子などの小物がさら に魅力を引き出しています。
- 座りポーズと足がスイングする 2タイプで6アイテムをアソートしました。
- サイズ約14cm

©PEANUTS CLUB CO.,LTD.1998

NEW
ポスター付 048





048 わにわに
5アイテム・100個入
OP価格 **25,000円**
- パステルカラーのとっても可愛いワニ。 愛きょうたっぷりの表情がいい味出しています。
- サイズ約20cm

©PEANUTS CLUB CO.,LTD.1998

ポスター付 051





051 あじさいフェアリーズ
6アイテム・100個入
OP価格 **25,000円**
- あじさいの妖精をイメージしたドール。
- あじさいの花がついた帽子やカラフルで キュートな服がチャームポイント。
- サイズ約16cm

©PEANUTS CLUB CO.,LTD.1998

ポスター付 050





050 ワーキングドール
6アイテム・100個入
OP価格 **25,000円**
- エプロンと頭巾をした働き者のドール達が バリューシリーズに加わりました。
- 季節を問わずオールシーズン使用していた だけるアイテムです。
- サイズ約17cm

©PEANUTS CLUB CO.,LTD.1998

掲載商品はほんの一部です。詳しくはカタログをご請求ください。豊富な商品を取り揃えています。

アクセスすれば得する
景品情報満載！ **P.F.N** PEANUTS CLUB FAX NET WORK

FAXナンバー
06-789-6000 にアクセスして下さい。

企画・製造 発売元 PEANUTS CLUB 株式会社ピーナッツクラブ

本社 〒577-0034大阪府東大阪市御厨南2-1-33 TEL06-789-1133(代) FAX06-789-2226

大阪支社〒541-0044大阪府大阪市中央区伏見町2-1-1住友銀行高麗橋ビル6階 TEL06-233-0567(代) FAX06-226-1616

東京支社〒108-0074東京都港区高輪2-21-38大野高輪ビル TEL03-3444-2177(代) FAX03-3444-2181

景品を通して、さまざまな楽しみを提供していきたい。それがピーナッツクラブの姿勢です。そのためにもヌイグルミは勿論のこと、新しい切り口の景品を開発していきます。

お申し込みは今スグ
フリーダイヤルかFAXで 0120 FreeDial **0120-23-2465**
受付時間AM10:00～PM5:30 FAXは24時間受付

※掲載商品はサンプルにつき、実際の写真とは若干異なる場合があります。また、品質向上の為、予告なし仕様を変更する場合がございます。ご了承下さい。
※掲載商品は全てPL法に基づく保険に加入しています。

浦山のバラエティグッズ

さわやかな薫りに風水の
8方位が支配する運気と、
ラッキーカラーベア



取った景品でしあわせが!!





フレグランスベア 4種60個入 OP価格30,000円 好評発売中
SIZE:立25cm　座19cm



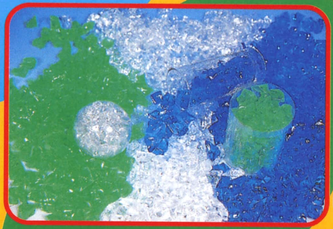
目玉入り75φ in cup B
150個入 OP価格17,500円



ケース入りスペシャルグッズ
100個入
OP価格35,000円　ヘキサ　コンビニ



海洋キーチェーン
7種105個入 OP価格21,000円



ヘキサ　コンビニ　カプセル

クラッシュアイス
3色アソート 3kg OP価格3,900円



浦山 プライズコレクション

左記の写真の商品以外にも多数のアイテムを取り揃えております。お気軽にお問合せください。

- 寿司型ティッシュカバー（48個入）4種アソート ／OP価格23,280円
- その他多数

サッカー・バスケットボールはお蔭様を持ちまして完売致しました。誠にありがとうございました。

クリエイティブにゲーム景品の世界を拓く...

浦山商事株式会社

TEL.03-3658-1236（代）
FAX.03-3650-8380

〒133-0051　東京都江戸川区北小岩4-20-15

N•PT COMPANY LIMITED

あらゆるロケに
自信有り



NEW!

多彩な
リーチアクション!
スリリングな
ニューマシン

取リオ! TRIO THE KNIGHT

H1,700×
W460×
D450

著作権申請中 システム特許申請中



MINI-SLO-LOVE JOM

超小型マシン
設置ロケーションを選ばない

H400×
W290×
D290



BIG CHANCE

本体差替可能
山佐系、(旧)ユーバーサル系

新登場
本格派スロット

H1,320×
W513×
D450

代理店、特約店募集

株式会社 日本・プロテック

本社 〒312-0032 茨城県ひたちなか市津田2616-4 TEL 029-275-4437 FAX 029-275-6037
東京営業所 〒111-0036 東京都台東区松ケ谷1-9-10 第2マテックスビル10F TEL 03-5828-3964 FAX 03-5828-3967

パラダイスライン
Paradise Line™



今までに無かった。はずれてからが熱い！

コンティニュー時、ダブルorトリプルリーチでプレイヤーを誘う。

◎150φカプセルだから景品サイズを選びません。
◎各景品棚ごとにペイアウト率設定可。
◎トロピカルカラーとピカチュウボイス（大谷育江）でプレイヤーを釘付け。

サイズ ●H1.800×W850×D825mm
企画・製造（株）スタンス

待望のコンバージョンキット新発売!!

パワーアップしたジョイスタンド

JOY STAND Super

ジョイスタンドスーパー™

証明写真

プチシール



16連写

マルチフレーム

サイズ●H1.970×W955×D1,442mm
大平技研工業（株）

PLUS CHANCE

プラスチャンス

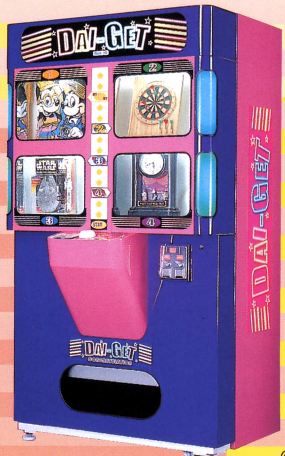
サイズ
●H1,860×
D900×
W1,300（mm）

株式会社
エイブルコーポレーション



DAI-GET DX™

ダイゲット



スゴROCK SPIRIT

スゴロックスピリッツ

サイズ
●H1,060×D750×W450（mm）
株式会社 エヌエムケイ





TOP BOMBER

トップボンバー

株式会社 エス・エヌ・ケイ

サイズ● H1.860×W1.000×D740（mm）

©jas

ジャラ



サイズ
●H1,810×D920×
W790（mm）

株式会社 タカラ

ハイインカムコーディネーター

B&F

株式会社ビーアンドエフ
〒156-0055 東京都世田谷区船橋1-13-19
アミューズメント事業部 TEL03-3427-1239 FAX03-3427-9400/カラオケ事業部 TEL03-3427-0766 FAX03-3427-7400



魂のシューティングだっ!!
株式会社 彩京
私は！
地球を守ります！
SPACE BOMBER
スペースボンバー
一瞬のミスも許されない、熱い真剣バトル!!
BILLIARD ACADEMY
REAL BREAK
リアルブレイク
©1998 Nakanihon,Inc. Nagoya Japan/jas Co.,Ltd.
GOOD IDEA!!
NAKANIHON
リアルな手ごたえ…
麻雀 立直一発
DYNAX SOFT Div.
蘇る立直3
ここに極まる！
©1998 DAYNAX SOFT Div/Nakanihon,Inc.Nagoya Japan/jas Co.,Ltd.
食べた数 15皿
DYNAX SOFT Div.
HIGH INCOME SELLECTION
HIGH INCOME SELLECTION
Maisto
Porsche Boxster
1:24 DIE CAST METAL
車種
MERCEDES BENZ ML320 (SILVER/GREEN/BLACK)
LAMBORGHICI DIABLO (RED/YELLOW)
DODGERAM SUOPERSPORT (SS/T) (BLACK/RED)
'96CAMARO Z28 (GLEEN/BURGUNDY)
FERRARI F355 (RED/YELLOW)
'97DODGE VIPER RT110 (BLUE/SILVER)
PORSCHE BOXSTER (RED/YELLOW/BLUE)
MERCEDES BENZ SLK230 (RED/YELLOW/SILVER)
FERRARI F50 (RED/SILVER)
PLYMOUTH VOYAGER (WHITE/DARKBLUE)
モーターショウ ●1/24モデル×36ヶ(10種) ●1/36モデル×36ヶ(12種) ※色の指定はできません。
72個入り OP価格¥36,000
※1/24モデル72個入OP価格¥53,000もあります。
スーパーカーTORINO ●サイズ:12cm
72個入り OP価格¥26,000
5種
約20cm
ポスター付
ハローキティリゾートドール
70個入り OP価格¥30,000
©1976,1998 SANRIO CO.,LTD.
ハローキティ&マイメロディマーブルポーチ
●約18cm
10種75個入り
OP価格
¥30,000
©1976,1998 SANRIO CO.,LTD
ハイインカムコーディネーター
B&F
株式会社ビーアンドエフ
〒156-0055 東京都世田谷区船橋1-13-19
アミューズメント事業部 TEL03-3427-1239 FAX03-3427-9400/カラオケ事業部 TEL03-3427-0766 FAX03-3427-7400

アミューズメント（スポット）用

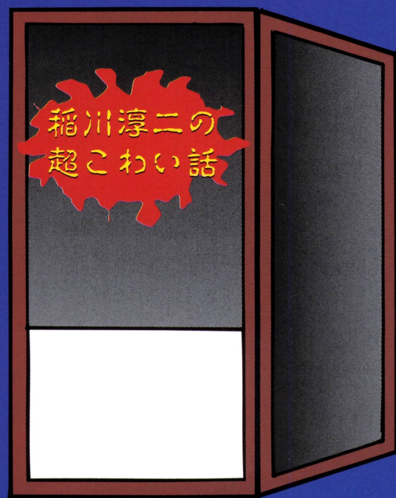
稲川淳二の超こわい話

遂に登場!!

・一目でわかるゲーム性、シンプルな操作性
　今までに無い『恐怖』を凝縮
・カップル、女の子に大人気間違いなし
・小スペース設置型、コンパクト筐体



リーズナブルな低価格を実現



第１話　長い遺体

サーファーの死。友達が見た壮絶な死体、そのサーファーに何が起こったのか？



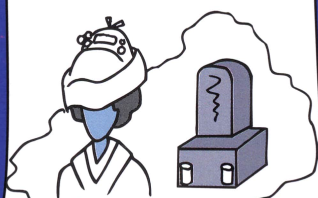
第２話　幼児の証言

子供だけに見える床下に埋められた母親の死体。その子の証言とは…



第３話　北海道の花嫁

墓に埋められたはずの女が花嫁姿で、毎晩男のもとへ帰ってくる。その男とは？



＊第２弾ソフト制作中

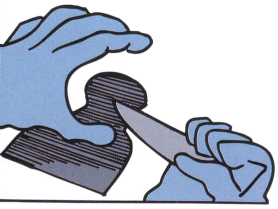
＊遊び方

・７つの話の中から選択

（７つも話があるので
　リピーター続出間違いなし）

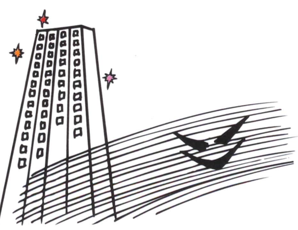
第４話　夜汽車での話

幻の旅館に泊まってしまった女の子達、死んだはずのおかみに命を狙われる。



第５話　窓の灯り

元アイドルＹの泊まったホテルの窓に不思議議な光が…確かめてみるとその光の正体が…。



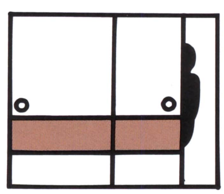
第６話　深夜の送迎バス

真夜中に幼稚園児が何も言わず草むしりをしている。その先に停車しているバスのなかでは…



第７話　先住者

引っ越ししたばかりのアパートで数人が怪奇現象を体験。何とその部屋の押入の中に…



＊外観及び仕様は、予告なく変更されることがございます。

予約・問い合わせ先

有限会社　ゲーム遊

担当　三浦

〒444-0858
愛知県刈谷市若松町2丁目2番地
☎(0566) 27-7357

人とシステムが売り上げをアップする！



ゲームインファンファン藤沢店

POSTCARD

当社は全国ネットで販売部門ではメーカー、ディストリビューターとして、ロケーション部門では湘南地区で最大規模のロケーションをはじめとし、店舗展開しております。

全国のオペレーターの皆さんの共通の悩みとして、近くに大型店が進出してきて自分の店舗（小型・中型店）の売り上げが下がった。又、同じ規模のメダルコーナーを含む大型店が近くにでき、メダルコーナーの売り上げが激減した。等の話をよく聞きます。

そういうオペレーターの皆様に対して3年前から直接お客様の会社（店舗）にお伺いして、**実地研修、講習を無料でやらせて頂いています。**

主な内容は題目にもあります様に「人とシステムが売り上げをアップする」と言うことです。1例を言いますと店長、社員、アルバイトに至る迄目的意識をもって働いているか、アミューズメントの仕事が好きか、この2点が欠けているだけでもお客様はこの店の従業員は「感じが良くない、動きが鈍い、たるんでいる」と感じます。このような店舗は絶対に売り上げが上がりません。

この最も良くしている例が東京ディズニーランドです。どこが違うかというと私も経験したことですが、他の遊園地では遊ぶ予算を5000円に決めたとするとほとんどの人が予算内で遊ぶ（例外はありますが）と思いますが、ディズニーランドで遊ぶと必ず予算をオーバーしてしまいます。（それだけ多く使わせてしまう魅力があるのです。）それは人とシステムが素晴しいからです。

大型店、中型店、小型店とありますがそれなりのやり方（ノウハウ）が必ずあります。**是非、一度御一報下さい。**

株式会社ピープル

〒158-0094　東京都世田谷区玉川3丁目6番1号AMビル504
TEL03（3700）3123　FAX03（3700）3122

TACO HARRY
タコハリー

発売中



ストレス解消



ポイント

ストレス発散はもちろん、
「タコチャンプ」目指してハイスコアを競う、
遊びの要素もバッチリ!

愛嬌あるタコキャラクター、誰もが注目する
音声によるアトラクト(集客)、
楽しいゲーム演出!!

どんな形態のロケーションでも、店頭で
チカラを発揮します!

仕様
●幅700×奥行800×高さ1,800mm
●重量80kg ●消費電力250W

近日登場
タコスロ

発売中
クランキーコンドル

EXCELLINE
メダルゲーム
エクセルライン

多機能満載
本格派スロット



CCエンジェル
フローズンナイツ

仕様
●幅625×奥行500×高さ1,810mm
●重量85kg ●消費電力115W

本社工場/〒157−0061 東京都世田谷区北烏山6丁目24番13号
☎(03)3307−1221(代) FAX(03)3309−1760
KATO's

近日登場

ドキドキスクラッチ

キッズメダルゲーム
ドキドキスクラッチ

シリーズ第1弾

ボタン1つで操作OK！
ついのめり込むスクラッチカード
シリーズ化するキッズメダル！

仕様　●幅 550×奥行 555×高さ1,263 mm
●重量 50 kg ●消費電力 110W
※写真は試作品です。



NEWS

盤面発売中

ダイナマイトWORLD
- CR 海底天国7
- CR 華観月Z
- CRラッキートマトZ

待望の
CRモンスターハウス
登場

新登場

KAMINARIOYAJI

キッズメダルゲーム
カミナリオヤジ

プッシャーの概念を変えた！
オヤジがちゃぶ台を
ひっくり返す！
オヤジかわいい！



仕様　●幅 750×奥行 500×高さ1,600 mm
●重量 75 kg ●消費電力 200W
※写真は試作品です。

フルーツパラダイス

キッズメダルゲーム
フルーツパラダイス

●フルーツコロコロ・
ドッキドキ！
●シンプルキッズ
メダルの決定版！



仕様
●幅 450×奥行 460×高さ1,400 mm
●重量 50 kg ●消費電力 150W

※製品の仕様は予告なく変更することがあります。

KATO's

『喜び』のレジャーシステムを創造する——
株式会社 カトウ製作所

CHANCE DE CHANCE
チャンスDEチャンス®

チャンスDEチャンス 発表・注文会開催！

7月8日（水）
13時〜17時

CHANCE

不況時代対応プライズ機の決定版
（新発想！盤面交換システム採用）

ご来場特典

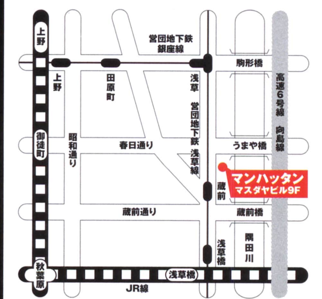
当日ご成約されたお客様への特別サービスなど、魅力的な特典をご用意しております。

Present

- 低予算・小スペース・高収益
- 盤面交換システムで NEWゲームを続々提供
- 大型ディスプレイで景品を魅力的にアピール
- 連結可能で、ロケ演出にも効果満点

会場〈入場自由〉

東京都台東区蔵前2-6-4
増田屋ビル9階マンハッタンホール
都営地下鉄・浅草線「蔵前」駅より1分



必見
Look

POWER LINK
パワー・リンク株式会社
〒103-0022 東京都中央区日本橋室町2-3-16 三井6号館
TEL:03-3231-0871FAX:03-3231-0869

FMR NEW COLLECTION

HOTまきまきカーラー

SUMMER VACATION

Let's go out the summer sunlight
take with these lively pouches.





HOTまきまきカーラー(トラベルフレンド)
サイズ／70～250mm 入数60個 カーラー15個 収納ポーチ15個
各2色(緑、ピンク)アソート OP価格29,800円

サマーバケーション
サイズ／100～225mm　入数65個
OP価格32,000円

Avant-Garde

New-mode collection
in summer

POUCH Selection

ポーチセレクション Vol.2





アヴァンギャルド
サイズ／70～250mm　入数65個
OP価格32,000円

ポーチセレクションVol.2
サイズ／125～260mm　入数65個
OP価格32,000円

◆アソート内容は多少変更になる場合がございます◆

FMR
株式会社 ファイミール
東京都豊島区巣鴨1-24-12アーバンポイント巣鴨1F
TEL03-5395-5463 FAX03-5395-5493

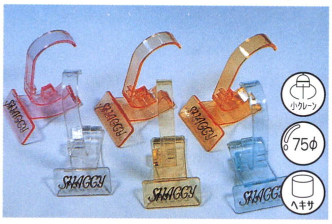
当社では、各メーカーのPCB・大型マシンから景品に至るまで、アミューズメント関連製品全般を取り扱っております。お気軽にご相談下さい。

新鮮プライズお届けします！

フラワービンゴ専用景品



ハローキティ ハロー・ライフシリーズ
10種アソート 100個 **OP価格30,000円**



クリアー80φ 時計フック
10種アソート 200個 **OP価格10,000円**



アナログエイトウォッチ アソート
8種アソート 80個 **OP価格48,000円**



ミックスエイトウォッチ アソート
8種アソート 100個 **OP価格48,000円**

Hello Kitty フラワービンゴ

Hello Kitty 好評発売中



今人気のキティちゃんがかわいい声でしゃべりだす
みんなもう夢中！

みーんなキティが大好きなんです

Hello Kitty

ハローキティのゴキゲン☆
ゲーム☆ TIME
キティと楽しく遊ぼ
専用グッズも続々でるよ☆

仕様 W830×D610×H1,855（mm）
重量 90kg
電源 外部電源方式
消費電力 100W
プレイ料金 1回／100円、200円
企画 （株）サンリオ
販売元 マルカ（株）、（株）オービット
製造 （株）オービット

マルカ株式会社 AM部

本社の電話番号/FAXが変更になりましたので、御注意下さい。

本　　社 〒111-0023 東京都台東区橋場1-2-1 TEL03(3875)8235／FAX03(3872)5133
福岡営業所 〒812-0014 福岡市博多区比恵3-61マルカビル TEL092(414)0320／FAX092(413)2199

JULY.夏のはじまり…

NEW



ハローキティ スポーツシリーズ
3種アソート 72個 **OP価格26,000円**

NEW



ハローキティ ミニピアノ
2色 72個 **OP価格32,000円**

NEW



ハローキティ ピンク・キティセット
5種アソート 60個 **OP価格28,000円**

GOODS COLLECTION

NEW



電動ジェットスクーター
2色 96個 **OP価格28,000円**

NEW



スペースウォーターガン040
2色 72個 **OP価格20,000円**

NEW



シェビー
3色 72個 **OP価格36,000円**



ハローキティ マイメロディ スタンプセット
2種アソート 72個入り **OP価格27,000円**



ハローキティ お菓子バラエティ アソート
4種アソート 100個入り **OP価格30,000円**



キーチェーン パズルシリーズ
3種アソート 72個入り（各24個）
OP価格34,000円



超ミニだってイタイワニー（クリアー入）
6種アソート 72個入り **OP価格26,000円**

CAR COLLECTION CAR COLLECTION



ダイキャストファニー2CV
8種アソート 144個
サイズ（W×H×D）＝33×37×60（㎜）
OP価格23,000円



ダイキャストコンパチブルミニクーパー
6種アソート 96個
サイズ（W×H×D）＝68×57×127（㎜）
OP価格30,000円



ダイキャストJeep®
4種アソート 72個入り
サイズ（W×H×D）＝59×54×132（㎜）
OP価格28,000円



ダイキャストコルベット1957
6種アソート 96個
サイズ（W×H×D）＝57×46×140（㎜）
OP価格30,000円

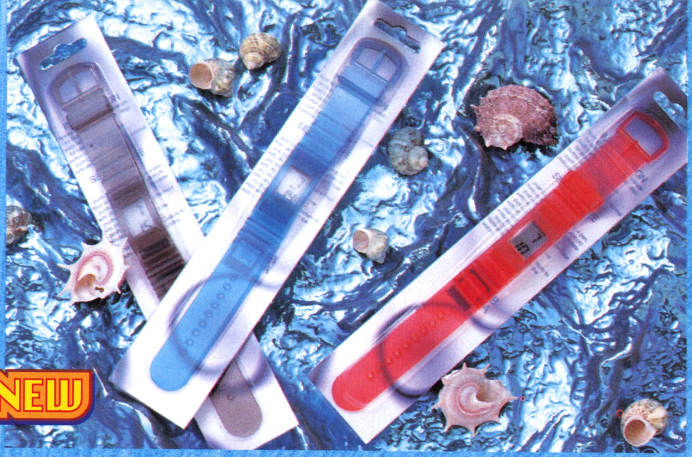
《話題のグッズがざっくざく。》

夏モノいっぱい!!



NEW

エアーチェアー 60入
OP価格 **¥34,200** クレーン
3色アソート 7月上旬 各20ケ
夏本番!!シースルーのカラフルチェアーの登場です。カラーも3カラーのアソートで各20個入り。



NEW

シースルースクエアウォッチ 70入 クレーン ヘキサ
OP価格 **¥37,000**
ブリスター入 7色アソート
7月上旬
今、流行のウオッチも、シースルーで登場。しかも7カラーアソートで、若者に人気のブリスターパック入りです。





NEW

エアークロック 40入
OP価格 **¥32,000** クレーン
8色アソート 7月上旬
なんとおしゃれな置時計もエアータイプになりました。しかも8カラーアソートです



NEW

エアーキャラクター 100入
OP価格 **¥36,000** クレーン
多種アソート
シースルーエアーシリーズ第4弾。今、人気のキャラクターたちです。種類も豊富。



NEW

U.Sキーホルダーアソート 60入 ヘキサ KHマシン
OP価格 **¥37,500**
6種アソート
アメリカンテイストあふれるキーホルダー。6種類アソートです。

グローヨーヨー 96入 ヘキサ クレーン
OP価格 **¥34,200**
ブリスター入 2種アソート



NEW

ブラックライトに反応するヨーヨーです。ブリスターパック入りで2タイプアソート。



ヘッドホンステレオ 50入
OP価格 **¥28,000** クレーン
2色アソート
音質抜群!!カラーはレッドとイエローの2色アソート。



ヘッドホンラジオ 48入
OP価格 **¥32,640** クレーン
AM/FM付 2色アソート
スポーティでファッショナブルなデザイン。AM/FM機能付き。



NEW

目の出るKH 100入 KHマシン ヘキサ
OP価格 **¥14,000**
多種アソート
本物の石にかわいいオメメがついたキュートなKH。



NEW

金箔セット 100入 クレーン ヘキサ
OP価格 **¥35,000**
10種アソート
あの金箔セットがリクエストにこたえて復活。種類も10タイプアソートです。

レザー&リストウォッチセット 50入
OP価格 **¥20,000** クレーン ヘキサ



NEW

アナログとデジタル、多種アソート
前回大人気だった、デジタルウオッチとアナログウオッチのスペシャルアソートです。

Tm ORIGINAL キーホルダー・ファンシー・景品GOODSプランニングメーカー
TOP SANGYO CO.,LTD.
株式会社 トップ産業
本社
東京都葛飾区南水元1-11-7
TEL.03-3607-6896 FAX.03-3627-0080

福岡営業所
福岡市博多区吉塚8-1-67 OMビル5号室
TEL.092-624-2655
FAX.092-624-2656

振込銀行

第一勧業銀行	金町支店	当座 0116457
東京三菱銀行	金町支店	当座 0546438
三和銀行	亀有支店	当座 0007038

セット内容は写真と若干異なる場合があります。予めご了承ください。全国送料元払いサービス(離島の場合は一部負担となります)。

SHIBA

改　造　パ　ネ　ル

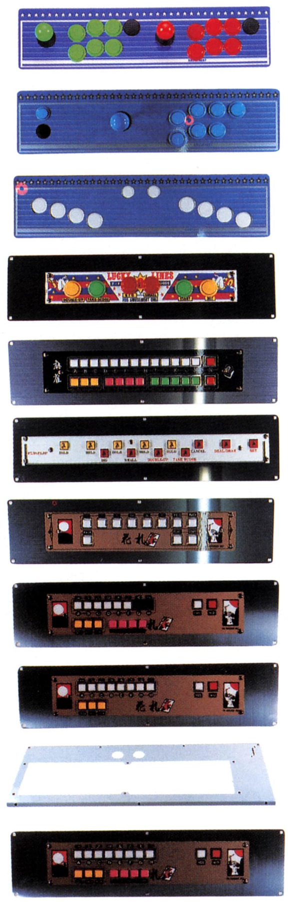
※下記の三機種以外にも、すべてのパネルを用意致して居ります。

●ポニーMKⅣ	18吋	●ナムココンソレッド	18吋	●SNK MVS-U4	
●ポニーMKⅡ	28吋	●ナムココンソレッド	26吋	●SNK MVS-U6	
●セガシティー	18吋	●SNK SC-19		●SNK ネオ	25吋
●SNKキャンディ	18吋	●SNKキャンディ	25吋		

A セガエアロシティー用（25吋 26吋）

サイズ:495×123（mm）取付穴:480×110（mm）

①②③④⑤⑥⑦⑧⑨⑩⑪



B セガアストロシティー用（29吋）

サイズ:632×129（mm）

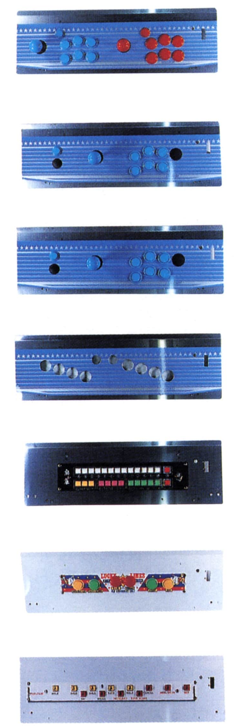
①②③④⑤⑥⑦⑧⑨



C ジャレコ ポニーMKⅢ用（25吋）

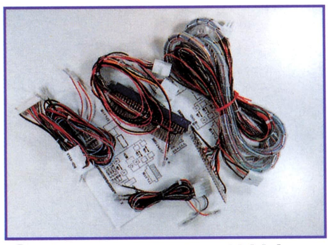
サイズ:558×178×6（mm）

①②③④⑤⑥⑦

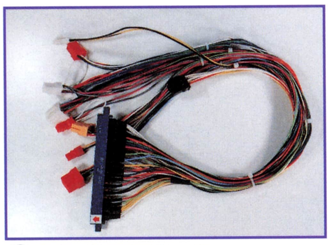


（中身（SWやレバー）の有る方。
ステンレスとパネルとシールだけ
購入で御安く上ります。）

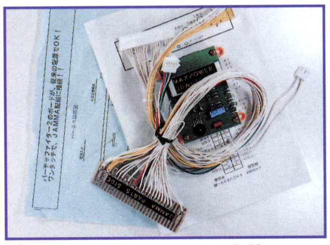
各　種　ハ　ー　ネ　ス



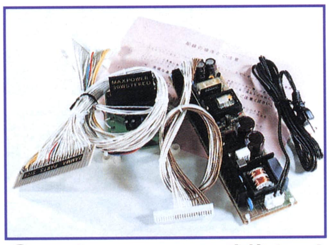
① カプコン、SNK両社対応
対戦ハーネス



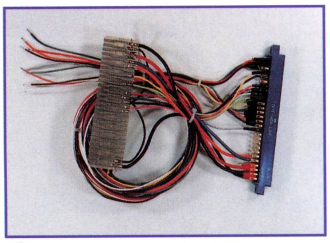
② バーサスシティ用
JAMMA変換ハーネス



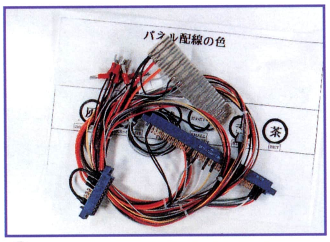
③ モデル2 JAMMA変換キット
（バーチャファイター2のボードが従来の電源でOKの時ワンタッチでJAMMA配線に接続できます。）



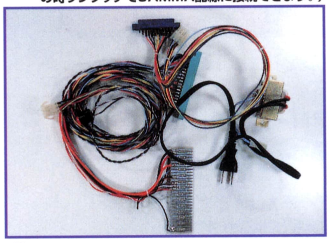
④ モデル3 JAMMA変換キット
（アンプ、ハーネス、電源）



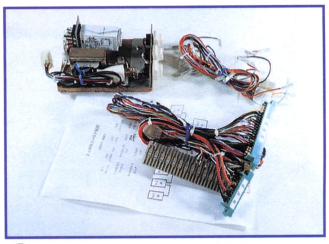
⑤ JAMMA→麻雀変換ハーネス
（麻雀パネル型の花札用ハーネス）



⑥ JAMMA→8ライン変換ハーネス



⑦ JAMMA→花合せ六変換ハーネス



⑧ JAMMA→ポーカー変換ハーネス

有限会社　芝　商　事

TEL0744-25-4009 FAX0744-22-8946

〒634-0071 奈良県橿原市山之坊町655-12
〔振込先〕中京銀行桜井支店㊐320503

SHIBA SHOJI CO.,LTD.
655-12 YAMANOVOCHO KASHIHARA CITY NARA AREA JAPAN.

トークン方式の決定版

TWIN CB-2000
CB-1000

現状のマンネリ化したロケーションからの脱皮

コインBOX



コインBOX1台で2台のTV筐体を2WAYに!!



TWIN CB-2000
仕様:670(H)×100(W)
×640(D)

アーケード、体感ゲーム
などにご利用いただける
★コインBOX
CB-1000も
ございます。



CB-1000
仕様:600(H)
×80(W)×305(D)

特許出願中

特徴

- ■右側の筐体と左側の筐体のコイン枚数を別々に設定できる通信タイプ
- ■最高9CREDIETまでPOOL可能
- ■カウンターは左右のクレジット・コイン枚数、計3機搭載
- ■コインIN枚数は1枚から最高99枚まで設定可能

特徴
（プロハンターDX2の機能に更にプラス）

- ●ホールのデータロボと同じ機能が、プロハンターFX2にも搭載してあります。
- ●筐体をホールの高さに設計
  ナンバーランプ使用により、トラブル、大当たり、リーチ、確変などに作動します。トラブルにはすばやく対応
- ●メダルを99枚迄POOLすることが、出来ます。
  毎回大当たりした後、メダルを入れなくても転送ボタンを1回押すごとに、クレジットから持ち玉数に転送されます。
- ●大当たり時アタッカーに玉が一発入賞するごとに、メダルを一枚払い出します。
  ※入賞球数に対して払い出し枚数も変更出来ます。
- ●DIPSWにより、メダル払い出し枚数は何枚でも設定出来ます。
  ※オプションにてトップランプ、ビッグホーンをご用意しております。

プロハンター
PRO HUNTER FX

大好評発売中



ホールの臨場感を見事に再現
島提案は東プロが本物!!

■本体仕様
消費電力　AC24V・150W
670(W)×625(D)×1820(H)mm

プロデビュー2
メタルゲーム筐体

プレイヤー側の使い易さと
ロケーション側の使い易さを
第一に考えたファッショナブルな筐体

サイズ:1,510(H)×560(W)×750(D)mm
電源:AC100V



特　徴

- ●エイトライン、花札、麻雀、ポーカー、etc・・・
- ●オーバーフロー付
- ●パネルの高さをTVゲーム筐体と同じに設計。
  椅子もTVゲーム用で合います。
  長時間の遊技に最適です。
- ●当社開発のコインボードがどんな設定でもできるのはプロデビュー2以外ありません。

プロハンター
PRO HUNTER 写楽

8号営業専用機



すでにパチスロではない!
パチスロには目押しが命…
目押しプロ養成マシン!

■本体仕様
消費電力　AC24V(外部電源)500W
1,870(H)×720(W)×620(D)mm

ボーナスゲーム(リーチ目有り)

BIG BONUS
大当り毎に連チャン数を自動抽選します。(1回〜20連チャンデジタル表示)
※ボーナスゲームは777が連チャン回数分強制的に当たります。

SUPER BIG BONUS
斜目右上がりに777が揃うか、特別絵柄(×8回×4回)を当てると、小役と777の集中払い出し連チャンゲームに突入。再度斜目右上がりに777が揃うまでボーナスゲームは永遠につづきます。

オートストップ機能(標準装備)

オートストップボタンON…BET・スタート・ストップを自動で行います(OFF時はオートBETのみです)。但し777のリーチ時のみ右側リールを目押しで狙えます。

■総販売元
sunmuse
株式会社 サン・ミューズ
〒103-0013 東京都中央区日本橋人形町1-19-9古暮ビル
TEL 03(3660)1199　FAX 03(3660)1090

■製造開発元
PRO TOPRO
株式会社 東プロ
〒353-0005 埼玉県志木市幸町1-6-10
TEL 048-476-6592　FAX 048-476-6593

プロハンターFXインカム総合ランキング BEST16
5月1日〜5月31日迄

当ロケーション売上げ順
1日平均売上げ（100円60発）
メダル売上げは含みません。

順位	先月順位		タイトル	
1	2	↑	CRモンスターハウス リメイクバージョン	¥14,700
2	新	★	CRバトルヒーローV	¥14,500
3	新	★	CR乙姫4 リメイクバージョン	¥12,900
4	1	↓	CR海底天国7 リメイクバージョン	¥11,000
5	4	↓	CR華観月Z FXバージョン	¥9,800
6	5	↓	CRピストル大名 FXバージョン	¥8,800
7	3	↓	CRフルーツパッション	¥8,000
8	8	–	CRジャマイカ	¥7,100
9	6	↓	CR花満開	¥6,300
10	7	↓	CRラッキートマト FXバージョン	¥5,400
11	9	↓	CRプレジデント5 FXバージョン	¥5,000
12	12	–	F花札GP SPバージョン	¥4,900
13	10	↓	CRみっちゃんV2 リメイクバージョン	¥4,700
14	11	↓	CR寛平笑劇場V5 リメイクバージョン	¥4,500
14	14	–	UFO伝説	¥4,500
16	15	↓	CRミリオンスロット6	¥4,200

プロハンター最新人気機種 注目台数 BEST8
5月1日〜5月31日迄

ランク	前回		
1	新	★	CR乙姫4 リメイクバージョン
2	1	↓	CR海底天国7 リメイクバージョン
3	3	–	CRモンスターハウス リメイクバージョン
4	9	↑	CR寛平笑劇場V5 リメイクバージョン
5	4	↓	CRモンスターハウス
6	6	–	CRジャマイカ FXバージョン
7	8	↑	CRみっちゃんV2 リメイクバージョン
8	新	★	CRピストル大名 FXバージョン

今月の新台

CRバトルヒーローV



4年ほど前の古い台だが、ホールでの人気は新基準の新台を凌ぎ、モンスターハウスと並ぶ。超爆発力を秘めた貴重品で、この台を入荷するのには相当、苦労した。2回ループの継続があり、リミッターなし。売上げは何と総合ランク2位まで一気に駆け登ってきており、ハイインカム間違いなし。
※ホールもこの台は外せないので値はかなり高くなってきた。限定50台限り。

CR花満伝説Z



ホールで人気の最新機種。『人気が落ちずにファンが多い』と言われるこの台の特徴は、新基準でありながら以外に爆発力があること。CR花満開の栄光をそのまま踏襲。様々なリーチパターンはもちろん、花満スペシャルリーチも健在である。また、再抽選機能や前兆大当たりパターンも盛り込み最高の仕上がりとなっている。

CRFデーモンGP



デーモン小暮のキャラクターでお馴染みの三共の新台。5ラインで大当たり有効、1回ループで5回リミッターというスペック。爆発力はイマイチだが、リーチパターンの多彩さは、魅力的。

CRレッツおとぎ村A



マルホンのスマッシュヒット作。なかなかヒットに結びつかなかったが、この台は絶妙な作り。工夫を凝らした役物、再抽選、リーチパターンといずれも面白く、プロハンターの盤面にこの台は避けて通れない。数に限りがあるので注意!!

リメイクバージョン



CRFデーモンGP
リメイクバージョン

Fデーモンを最強かつ最高に、そして激しく仕上げたのがこのリメイクバージョン。確変大当たりラインによって、2回ループ、1回ループが決定。さらにリミッターなしの無制限、ミニデジタルを使った2次抽選機能を付け加えた。これにより画面上の大当たりは出やすくなるので飽きがこない。この他にもさまざまな機能が付いているので詳しくは当社スタッフまでTELを。

■総販売元
sunmuse
株式会社 サン・ミューズ
〒103-0013 東京都中央区日本橋人形町1-19-9古暮ビル
TEL 03(3660)1199 FAX 03(3660)1090

■製造開発元
PRO TOPRO
株式会社 東プロ
〒353-0005 埼玉県志木市幸町1-6-10
TEL 048-476-6592 FAX 048-476-6593



GUESS CLUBポーチ (02349)

4型3色(ホワイト、ブラック、シルバーグレー)／**70個入**
(角バニティ・丸バニティ各15、角ポーチ・巾着各20)／16cm
●OP価格 **¥33,000** UFO プッシャー



MR.BEANプレート (00628)

4種類／**100個入**(クマパターン:ピンク、ヤマブキ、オレンジ各25、ビーン25)／16cm UFO

ももたろうでんてつセブン

桃太郎電鉄7

8月発売予定



桃太郎電鉄フヌイグルミ (01140) UFO プッシャー

4種類／**84個入**(ギーガボンビー12、貧乏神・キングボンビー・ミニボンビー各24)／15～24cm
●OP価格 **¥30,000**



桃太郎電鉄はファミコンで88年の12月に初めて発売されたゲームで、すでに10年近い歴史を持っています。この間、11種におよぶバージョンをことごとくヒットさせここ4年ぐらいは年末のTVゲームの中のボードゲームの定番として子供から大人までに親しまれたゲームです。現在、コンシューマーゲームの中のボードゲームタイプでは知名度も内容も文句なしにNO.1のゲームです。88年の発売当時の小学生も今では学生や大人になっていることから、知名度という意味ではかなり幅広い客層にアピールすると思います。このゲームはキャラクターは豊富に登場しますが、ゲームの面白さを最大限に引き出しているのが貧乏神たちです。子供たちからもハドソンのアンケートやイベントでは圧倒的にキングボンビーが人気でした。キングボンビーの存在は、登場した91年から続いているので知名度は確かなものです。また、ギーガボンビーはひさしぶりの新キャラで子供たちの目を引くことは間違いないでしょう。



ポチブルブルキーホルダー (10573)

5種類／**100個入**(ポチ、キキオ、ブチ、シエシエ、ミミオ各20)
6cm
●OP価格 **¥30,000** カプセル コンビニ



ポチ風鈴 (02006)

5種類／**75個入**(ポチ、キキオ、ブチ、シエシエ、ミミオ各15)／6cm
●OP価格 **¥30,000** UFO プッシャー

※風鈴の短冊には絵柄が入ります。



トランクス&トランクスケース (10500) UFO プッシャー

4種類(矢吹丈、力石徹、カーロス・リベラ、ホセ・メドーサ)
72個入／トランクス:フリーサイズ、ケース:18cm
●OP価格 **¥35,000**



ホワイトグローブ (04013)

8種類(矢吹丈、ホセ・メドーサ、力石徹、カーロス・リベラ、白木葉子、丹下段平)／**96個入**／32cm
●OP価格 **¥35,000** UFO プッシャー

あしたのジョー

© 高森朝雄・ちばてつや/講談社



グローブキーホルダー (10390)

5種類(矢吹丈、カーロス・リベラ、力石徹、ホセ・メドーサ、マンモス西)／**150個入**(グローブ100、サンドバック50)／グローブ15cm、サンドバック17cm
●OP価格 **¥30,000** カプセル コンビニ

■全商品、PL法に基づく保険に加入しています。
■掲載商品は、サンプルの為、実物とは若干異なる場合があります。また、品質向上のため、予告なしに、仕様を変更することがあります。あらかじめご了承ください。
■掲載商品はほんの一部です。詳しくはカタログをご請求ください。豊富な商品を取り揃えています。
〈表示価格には消費税を含みません。〉

JULY 7

大ト気!! ドラえもん

© 藤子プロ・小学館・テレビ朝日



ブルブルキーホルダー (00326)

2種類/**95個入**/7cm

●OP価格 **¥30,000** UFO プッシャー



シルエットランプ (00255)

1型4色/**60個入**(ホワイト18、グリーン14、ピンク14、イエロー14)/18.5cm

●OP価格 **¥27,000**【電池別売】 UFO プッシャー



ライト (10834)

1型4色(青、赤、緑、黄)/**80個入**/14cm

●OP価格 **¥32,000**【電池別売】 UFO プッシャー



Bセット (10638)

3種類/**300個入**(なんでもボックス134、ネームホルダー83、ドラえもんパズル83)

●OP価格 **¥30,000** カプセル コンビニ



コインケース (02119)

4種類/**200個入**(ドラえもん:カラー100、金30、銀30、ドラミ40)/5.5cm

●OP価格 **¥37,500** カプセル コンビニ



ソフト人形NEW (01036)

3種類/**100個入**(ドラえもん笑顔30、ドラえもんウインク60、ドラミちゃん10)/15cm

●OP価格 **¥30,000** UFO プッシャー

ど根性ガエル

© 吉沢やすみ/オフィス安井





ピョン吉なんでもホルダー (11100)

5種類/**80個入**(ブルー、ブラック、レッド、オレンジ、イエロー各16)/20cm

●OP価格 **¥30,000** UFO プッシャー

SK JAPAN

●企画 販売

株式会社 エスケイジャパン

第一勧業銀行天満橋支店:普通1049069　さくら銀行玉造支店:普通6318175
三和銀行難波支店:普通5166169　富士銀行上六支店:普通1526204

本　社 〒540-0005 大阪市中央区上町1-3-10エスケイビル Tel.06-765-1300/Fax.06-765-1400
東　京 〒111-0051 東京都台東区蔵前4-33-7エスケイビル Tel.03-3862-8444/Fax.03-3862-8445
名古屋 〒450-0003 名古屋市中村区名駅南4-8-12-501 Tel.052-586-3331/Fax.052-586-3332
福　岡 〒810-0033 福岡市中央区小笹4-1-12エスケイビル Tel.092-524-0566/Fax.092-524-0535
香　港 FLAT F,12/F, UNION MANSION, 33-35 CHATHAM ROAD S, TSIM SHA TSUI, KOWLOON HONG KONG Tel.852-2366-4645/Fax.852-2366-4538

59



パンダ金魚ヌイグルミ (00262)

4種類／100個入(ブラック、ピンク、イエロー、ブルー各25)／18cm

●OP価格 ¥30,000 UFO プッシャー



60

ボンボンプチヌイグルミ (00723)

5種類／90個入(ハリネズミ、ヒヨコ、パンダ、ネコ、カッパ各18)／15cm

●OP価格 ¥28,000

UFO プッシャー



61

© 1997 Kim Anderson／NBM Bahner Studios AG／HeARTWORKS GmbH



ポスター付 BOX付

キムアンダーソン リビングセット (10662)

UFO プッシャー

4種類／80個入(壁掛け時計20、目覚まし時計20、バスクロック20、カップスタンド20)／壁掛け時計17cm、目覚まし時計8cm、バスクロック21.5cm、カップスタンド10.5cm

●OP価格 ¥32,000【電池別売】

定番アイテム!!

MINI CAR COLLECTION

ミニカーコレクション



64

M TECHミニカー (02017)

2車種各4色(パジェロミニ:ホワイト、ブルー×シルバー、グリーン×シルバー、グレイ／ワゴンR:ホワイト、ブルー、ブラック、グリーン)／64(32×2)個入／14cm

※落下時の衝撃では破損しません。※重量の都合により2個口出荷となります。

●OP価格 ¥32,000 UFO プッシャー

Show Case

SK JAPAN, on MAGAZINE

62





BOX付 ポスター付

ミニファン (00537)

2種類／60個入
(ホワイト、ブルー各30)

●OP価格 ¥27,000
【電池別売】

UFO プッシャー

63 未来型塩・コショウ入れ!



New BOX付 ポスター付

ロボットテーブルセット (02344)

3種類(ロボット2種、ロケット1種)／120(60×2)個入
11～12cm ※重量の都合により2個口出荷となります。

●OP価格 ¥32,000 UFO プッシャー



65

カープチGO²! (10521)

24種類／288個入／4cm

●OP価格 ¥28,800 カプセル コンビニ



66

カープチGO²!(クリア) (11016)

3色8種類／288個入／4cm

●OP価格 ¥28,800 カプセル コンビニ

■全商品、PL法に基づく保険に加入しています。
■掲載商品は、サンプルのため、実物とは若干異なる場合があります。また、品質向上のため、予告なしに、仕様を変更することがあります。あらかじめご了承ください。
■掲載商品はほんの一部です。詳しくはカタログをご請求ください。豊富な商品を取り揃えています。
〈表示価格には消費税を含みません。〉





夏ダービー開幕

スーパーホース
8S キーホルダーEX (10144)
10種類／240個入／6cm
●OP価格 ¥28,000 カプセル コンビニ

スーパーホース
6S チャビーボールチェーン (10243)
5種類／150個入／9cm
●OP価格 ¥30,000 カプセル コンビニ
★ヒコーキグモ★サクラローレル★マイネルマックス
★ランニングゲイル★タマモクロス

JULY 7 SUPER HORSE



スーパーホース
4S キーホルダーDX (10278)
5種類／96個入／12cm
●OP価格 ¥30,000 UFO プッシャー
★マーベラスサンデー★タイキブリザード★セキテイリュウオー
★ヒシアマゾン★ダンツシアトル



スーパーホース
W スイングキーホルダー (10593)
5種類／150個入／5cm
●OP価格 ¥30,000 カプセル コンビニ
★サクラローレル&タマモクロス★ランニングゲイル&ビックサンデー★ブレーブテンダー&オープニングテーマ★シグナスヒーロー&シンコウウインディ★ストーンステッパー&ヒコーキグモ



スーパーホース
3S ファンファーレ (11039)
5種類／60個入／14×19cm
●OP価格 ~~¥30,000~~ ➡ 謝恩価格 ¥25,000 UFO プッシャー
★オグリキャップ★タマモクロス★ビワハヤヒデ
★プレザント★ノーザンキャップ



スーパーホース
5S パドック (人工芝Ver.) (10331)
8種類／80個入／16cm
●OP価格 ¥31,000 UFO
★ブレーブテンダー★サニーブライアン★シンコウウインディ
★サクラローレル★マーベラスサンデー★ストーンステッパー
★ランニングゲイル★キョウエイマーチ



スーパーホース
4S ペナントキーホルダー (03052)
6種類／84個入／12cm
●OP価格 ¥30,000 UFO プッシャー
★サクラチトセオー★タイキブリザード★セキテイリュウオー
★ヒシアマゾン★ワンダーパヒューム★サクラキャンドル



スーパーホース
3S ハンマー (02036)
5種類／95個入／19cm
●OP価格 ¥35,000 UFO プッシャー
★タマモクロス★シンコウウインディ★キョウエイマーチ
★ミホノブルボン★サクラローレル

SK JAPAN
●企画 販売
株式会社 エスケイジャパン
第一勧業銀行天満橋支店：普通1049069　さくら銀行玉造支店：普通6318175
三和銀行難波支店：普通5166169　富士銀行上六支店：普通1526204

本　社 〒540-0005 大阪市中央区上町1-3-10エスケイビル Tel.06-765-1300/Fax.06-765-1400
東　京 〒111-0051 東京都台東区蔵前4-33-7エスケイビル Tel.03-3862-8444/Fax.03-3862-8445
名古屋 〒450-0003 名古屋市中村区名駅南4-8-12-501 Tel.052-586-3331/Fax.052-586-3332
福　岡 〒810-0033 福岡市中央区小笹4-1-12エスケイビル Tel.092-524-0566/Fax.092-524-0535
香　港 FLAT F, 12/F, UNION MANSION, 33-35 CHATHAM ROAD S, TSIM SHA TSUI, KOWLOON HONG KONG Tel.852-2366-4645/Fax.852-2366-4538

未知の機能で新登場

Pachisuro Challenger

パチスロチャレンジャー



クランキーコンドル



フローズンナイツ　ニュービッグパルサー



スーパーモグモグ2　CCエンジェル　タコスロ　ウルトラセブン



搭載機種

- ●クランキーコンドル
- ●ウルトラセブン
- ●タコスロ
- ●CCエンジェル
- ●フローズンナイツ
- ●ゲッターマウス
- ●その他多数

◎最大4ウェイ投入可

（例）小、中、大メダルと100円玉

◎最大3ウェイ払出し可

（例）小、中、大メダルをプレイヤーが選択できます。

◎オートゲーム機能

オートゲームボタン使用でゲームのオートプレイが出来てプレイヤーが疲れません。

◎投入、払出し、当たり点数設定・個々に切換可能

◎払出し装置（オプション）の組合せで色々なペイアウト方法が出来ます。

◎パチスロのコンバージョンを前提とした新システム設計

アップライトタイプ

搭載機種例　クランキーコンドル
100円玉、25セント、28ミリメダルの3ウェイ投入
25セント、28ミリメダルとキャラクターカードの3ウェイ払出し

仕様

外部トランス使用
アップライトタイプ：
W590×H1,590×D400 70kg

■製造・開発元

有限会社 **清水企画**

〒399-4600　長野県上伊那郡箕輪町沢上1273-1
TEL.0265-79-8623　FAX.0265-79-5044

振込先

伊那信用金庫いほく支店

普 524250


PLATA WATCH COLLECTION
太陽を浴びたい
SNOW SPORT
START/STOP
カジュアルウォッチ
40個OP価格¥32,000
全品ケース付き 4色アソート
月を盗みたい
S-SHOCK
LIGHT
MODE
DATE
ALARM.T
スポーツウォッチ
40個OP価格¥32,000
全品ケース付き 4色アソート
おまかせアソート時計
100本OP価格¥39,800
(デジタル時計10%入ります)
時計のダイヤルは当社にすべておまかせ願います。
X-timeタイプ
バタフライ
S-SHOCKタイプ
ドルフィン
※電話にての問い合わせOK。送料は当社負担です。 営業時間AM9:30〜PM6:30(日・祝日定休)
〒542-0081大阪府大阪市中央区南船場3-10-28 中村興産ビル2F
TEL.06-251-3411(代)FAX.06-251-4766
<口座>大阪銀行 船場支店 当座 2044933 大和銀行 船場支店 当座 1053965
PLATA
PLATA INC.
株式会社プラタ

JANO ENTERPRISE
Join Advance Network Over
有限会社ジャノ・エンタープライズ
■本　社/〒371-0804　群馬県前橋市六供町１０７３-８　TEL.027-265-5676　FAX.027-265-5654
■大　阪/〒541-0048　大阪市中央区瓦町1-5-1エクシード瓦町402　TEL.06-221-0438　FAX.06-221-0437
■東　京/〒111-0053　東京都台東区浅草橋2-21-9千代田ビル307　TEL.03-5821-8805　FAX.03-5821-8806



GLOW スカルバンク
OP価格：¥25,000
●60個 ●5色
●BOXサイズ10×8×12cm



フラッシュ・ボール
OP価格：¥30,000
●100個 ●3色
●ボール：45φ　台紙：140×100mm

はずむと光る
大好評の
人気商品!!

GLOW アイテム

人気のキティが
GLOW
アイテムになって新発売!!



GLOW ハローキティ ブレスレット
OP価格
¥30,000
●80個 ●5色
●ブリスターパック
●サイズ20×10cm



人気急上昇中の
キキ&ララが仲間入り！

サンリオ携帯 ミニストラップ
OP価格 Vol.2
¥37,700
●100個

■キキ・・・・25コ
■ララ・・・・25コ
■ピンクキティ25コ
■ブルーキティ25コ



ハイビスカス タトゥシール
OP価格：¥30,000 ●100個
●2種 ●サイズ18.5×6cm



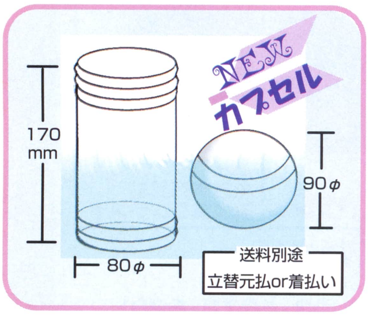
パステルG (ELバックライト付)
OP価格：¥30,000 (@400円)
●75個 ●カラーアソート



ケース付メタルウォッチ
OP価格：¥40,000 ●100個
●ケースサイズ 28×5.7×1.8cm



ケース付革ベルトウォッチ
OP価格：¥33,000 ●100個
●ケースサイズ 28×5.7×1.8cm



(右)90φソフトカプセル
OP価格：¥7,250 ●250個
(左)円筒カプセル
OP価格：¥10,750 ●215個



MEN'S キーリングアソート
OP価格：¥30,000 ●90個
●2種×カラーアソート



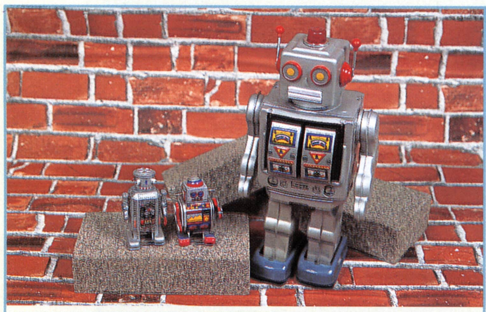
アウトローリング
OP価格：¥28,000 ●100個
●5アイテム ●ケース入り



～ひもじもじ～
OP価格：¥23,000 ●60個
●カラーアソート

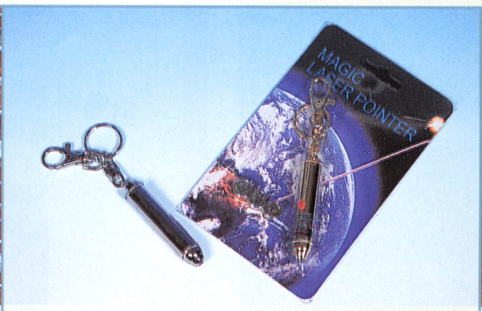
◆2万円以上の場合、送料無料（空カプセルは除く）

TOHSHINグッズで夏・バンザイ！



ブリキロボットアソート（電池別）

84個 OP価格48,000円（L-12個、S-72個）
昔懐かしいブリキのあたたかさ、
ほのぼのしたノスタルジックワールドが広がります。
2タイプ L-30cm、電池式 S-9cm、手動式



レーザーポインターキーリング

50個 卸価格40,000円
カラオケやパーティ、コンパで君は大人気。
本物はいつまでも色あせない
レーザーポインター登場。2カラー。
ピカ!



まもるっち

72個 OP価格25,000円
夏の夜は危険がいっぱい。
でもこれさえあればダイジョーブ!!
いつでも君はセイフティー。2タイプ各3カラー。
SOS



ガオガオジャンボゲーム

96個 OP価格21,000円
ロングセラーのブルドッグゲーム。
人気とプライスが自慢です。
夏の浜辺もこいつでごきげん。1カラー。
猛犬注意



ミッキーマウスプラティ

80個 OP価格36,800円
ミッキーマウスプラティ（夏限定）が
帰ってきました。
今だけのプレゼント。



ラブコレクション（10タイプ）

100個 OP価格22,000円
作るもよし、飾るもキュート、
いくつあっても嬉しいジグソーパズル。
愛のコレクション（108ピース）。サイズ12.5×13×5cm



スーパーバス コンポラジオ（AM/FM）

60個 OP価格48,000円
パワフルサウンド!!セパレートスピーカーで
CD・MDプレイヤーにも。
使えるぜ〜。
Loud



インポートカーコレクション

72個 OP価格32,000円
大好評につき再々登場。
ベンツSタイプ、ビーエム、ポルシェ本物指向の人々に
受けてます。インカムバツグン売上げUP。3タイプ各3カラー。
COLLECTION



ちびちびラジオ（AM/FM）

48個 OP価格29,000円
ちっちゃくてもパワーはバツグンAM/FMラジオ。
いつでもどこでもキュートなベイビー。2タイプ。
サイズ19×10×7cm



セサミアソート

90個 OP価格25,000円
セサミコロコロドールとダイキャストミニカーのアソート。
ミニカー36個、スイングドール54個。9タイプアソート。



ウォーターカメラ

50個 OP価格35,000円
暑い夏の太陽の下、海の中でも、
プールの中でもどこでも平気な
ウォーターカメラ。



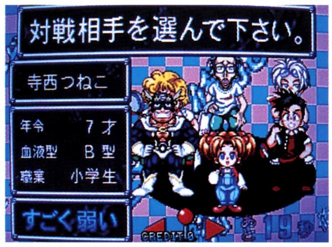
アクションコックピット

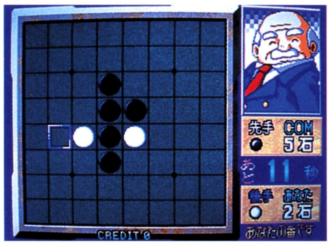
80個 OP価格56,000円
夏に向けてのブランドタイプ。
赤・青・黄・緑とアクションカラー。
高級クリアケースに入って再登場。
WATCH

株式会社 トーシン産業

本社 〒211-0006 神奈川県川崎市中原区丸子通1-627-8 トーシンビル TEL044-422-8833㈹ FAX044-422-8830
福岡営業所 〒810-0004 福岡県福岡市中央区渡辺通2-4-20 パール福岡407 TEL092-781-5882 FAX092-781-5883
大阪営業所 〒542-0081 大阪市中央区南船場1-16-23 パレロワイヤル順慶町613 TEL06-266-6331 FAX06-266-6335
TOHSHIN U.S.A LTD;Fountain Valley.CA

オセロしようよ™





3つのモードは
対戦あり、修行あり!
オセロ博士から
秘伝書をゲットしろ!!

オセロしようよ

MUSCLE RANKING 筋肉番付 STRUCK OUT! ストラックアウト™

人気TV番組「筋肉番付」でお馴染みの『ストラックアウト』がアーケードに!





W1,700×D4,850×
H2,300mm

ストラックアウト

ストリートSスナップ

全身写せて このサイズ!



全身が写せる!
みんなで写せる!
プリントが超きれい!
有名雑誌に投稿できる!



シールサイズが選べる!

仕様

サイズ	本体のみ (W)700×(D)700×(H)1,800mm カーテン取付時 (W)1,200×(D)1,800×(H)2,000mm 重量 167kg(本体のみ) 消費電力 165W 最大375W
カメラ	140万画像デジタルCCDカメラ 富士写真フィルム製
プリンター	TA方式デジタルプリンター 富士写真 フィルム製
オペレーション	タッチパネル
シール仕様	ノンプルカットタイプ 画面分割:ワイドフレーム(全身)1・4・6・8分割 スリムフレーム(全身)2・4・8分割 アップフレーム(半身)4・6・8分割
色調	カラー、モノクロ、セピア
落書き機能	色、太さ選択可能(時間設定あり)

※撮影データは個人データと共に暗号化され専用記憶装置(PDディスク)に記録します。

ストーリートスナップ

日立ソフト/トーワジャパン

〒547-0016 大阪市平野区長吉長原3-15-26
TEL 06-790-1368(代) FAX 06-790-2925



右側の小さなスイッチを
押すとライトが光る

ムーミンライト キーホルダー

3種 108個入
OP価格¥36,000

ヒモを引くとブルブル振動する
面白いぬいぐるみ発見!!
大きさも手頃でお部屋に
飾ってもグー!





ヒモを引くと ブルブルふるえる!

ムーミンブルブル ぬいぐるみ

3種 72個入
OP価格¥46,000



かわいいムーミンが
ボールチェーンで登場!
あなたはどれを選ぶ?

ムーミンペア ボールチェーン

3種 120個入
OP価格¥30,000



ストリートファイターZERO
シリーズ最新作、ついに誕生!!
新システム「ISMセレクト」を採用!!

ストリートファイターZERO3

SWEET LAND III
namco

大胆な景品
レイアウトが
可能！



W1,400×D1,400×H1,290mm

スウィートランドⅢ

HYPER BISHI BASHI CHAMP

好評の
チャンプシリーズ第4弾!
ミニゲームは25種類!
2台まで通信可能!



W824×D1,195×H1,861mm

ハイパービシバシチャンプ

NBMC 株式会社 日本ビー・エム・シー

BOOSKA



ブースカ バンク
2種 72個入 **OP価格¥36,000**





ブースカ ペアグラス
2種 60個入
OP価格¥25,000

ミニでボールチェーンが
付いているので持ち運びに
とっても便利!!
中はノートなので
ちゃんと文字が書けるよ。



うごうごゴン太くんミニミニメモ
2種 120個入 **OP価格¥26,000**

夏はヤッパリこれで決まり!
小さくてもパワフルだぜ!



ハンディーせんぷうき
4種　96個入
OP価格¥39,000

今年最大のイベント
アジア・アミューズメント

- **展覧会**
  1998年８月26日～28日
- **コンフェレンス＆IAAPA講習会**
  1998年８月26日～28日
- **開催地**
  シンガポール・
  インターナショナル・
  コンベンションセンター＆
  イグジビジョンセンター



成功のうちに第７回を迎えたこの展覧会は、アミューズメント、エンターテイメント、テーマパーク産業の商品やサービスを目玉としています。今回の展覧会では、不動産開発業者向けのコンフェレンスや講習会もあります。

AIC Worldwide、IAAPA、AAMAのジョイントベンチャープロジェクトであるこの展覧会はアジア太平洋地域で最大規模を誇ります。世界各地から250以上の参加者が集い、会場は13万スクエアフィートを超える広さです。

主催者
IAAPA　AAMA
AIC Worldwide
Where Business Does Business

後援者
APPROVED TRADE FORUM
ENDORSED & SUPPORTED BY SINGAPORE TRADE DEVELOPMENT BOARD
The COMMERCIAL SERVICE Trade Fair Certification

公認出版元
Coin Op Journal
月刊コインジャーナル

御自身の記録としてこの用紙を複写し、一部コピーをファックスで下記にお送り下さい。

今すぐファックスして下さい!!
(ファックス番号：65-226-3264／65-223-3554) 又はTony Chan (電話番号：65-322-2754) までご連絡下さい。
E-mail：tonyc@aic-asia.com
Website：http://www.aic-asia.com

AIC Worldwide
住所： 12 Prince Edward Road #03-01, Podium A, Bestway Building, Singapore 079212.

返信用紙
アジア パシフィックテーマパーク＆アトラクション '98 と
アジア・アミューズメント エクスポ '98 が同時開催

- ❑ 後援者になることに興味があります。詳細を送って下さい。
- ❑ 出展することに興味があります。出展方法の詳細を送って下さい。
- ❑ コンフェレンスに参加したいので、コンフェレンスの予定表を送って下さい。
- ❑ IAAPAのトレーニングとSafety Seminarに出席したいので、詳細を送って下さい。
- ❑ 今回の展覧会に訪れたいので、＿＿＿＿＿の券を送って下さい。

氏名：＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿　役職：＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿
会社名：＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿
住所：＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿
＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿　国名：＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿
電話番号：＿＿＿＿＿＿　ファックス：＿＿＿＿＿＿　E-mail：＿＿＿＿＿＿

アジアン・アミューズメントエキスポ98主催者より

主催者・AiC Worldwide

アジアン・アミューズメントエキスポ98が上陸する8月26日から28日、それはシンガポールのショータイムです。シンガポール・インターナショナル・コンベンション&イグジビジョンセンターで行なわれるこのショーは、域内の景気減速にもかかわらず、更に規模を拡大、魅力倍増し200以上の出展社と4000人を超える来場者が予想されます。今回の展覧会と同時開催されるのは第7回年間コンファレンス（以前はアジア・パシフィック・テーマパークとアトラクションコンファレンスとして知られていました）とショー開催日の一日前に始まるIAAPAのスペシャルイベントであるIAAPAアミューズメント・インダストリー・オペレーター・ワークショップです。

主催者AiC World Wideの展覧会リージョナルディレクターであるニール・フィリップス氏は当イベントを前に意気揚々と次のように語っています。

「成功を示唆する要因は数多く挙げられます。まず第一に来場者から多大な反響を頂いた昨年のイベントによるてこ入れ効果も加わり、今年も再び各方面からの多くの出展社が参加します。第二にIAAPAワークショップ等、過去の土台の上に築かれており関心を集めるでしょう。第三に我々のマーケティング計画は拡大しており、現在に至ってアジア投資の真の利点が見えてきています」。



Check1

●マーケティング

フィリップス氏とそのチームは積極的に当事業に関するマーケティング活動に力を入れています。フィリップス氏は、「今回のイベントはシンガポール、マレーシア、タイ、フィリピン、インドネシア、韓国、オーストラリア、日本等の既存の市場だけではなく、インド、中国、台湾、ベトナム、中東、香港などの新たなホットマーケットにも支えられています。プロモーションは来場者と派遣者の注意を引く多種多様なメディアを利用すると同時に、当業界における世界中の中心的意思決定者を選択しコンタクトを取ることにより行なれました」と語っています。

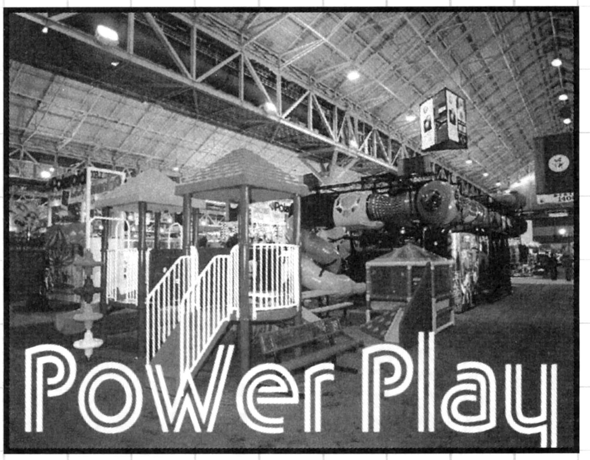
Check2

●コンファレンスのハイライト

今回第7回を迎えたこのコンファレンス、1998年の焦点は主に二つ挙げられます。第一に、中国、インド、台湾、中東等の新規市場における不動産開発業者にとって、当イベントは見逃してはならない好機でしょう。第二に、今回のコンファレンスは、予算作成、アップグレード、取引、ライブエンターテインメント、テーマパーク内の飲食、エンターテインメント開催地等、最重要側面の幾つかを再考する機会となりましょう。いかに収益をあげるか、テーマパークが市場で生き残る力をいかに強化するかということが、コンファレンスの最初から最後まで重要とされる一つのテーマなのです。

AiC Worldwide

Where Business Does Business



Asian AMUSEMENT EXPO'98

Check3
●出展社

出展社の質の良さは成功のカギを握ります。フィリップスは今年のショーが、質の良さという点でどれほど優れているか語っています。「ありとあらゆる業者がラインナップされる様子は圧巻でしょう。お客さんはきっと何か新しい発見をしていってくれますよ」。さらに、「遊園地の乗物もこの1～2年でずいぶん洗練されました」と言いながら、その一例であるINTAMINを指しました。アジアン・アミューズメントエキスポ98では、設計、技術、製造を専門とする企業が実に様々なジェットコースターを見せてくれます。木製コースターやモノレール、ウォーターライド、ラウンドライド、ダークライドなどがお目見えします。

乗物の他にも、レーザーを使った特殊効果のプロデューサーで世界で最大手のLaser Mediaが、バリ・フェスティバルパークからあっと驚く展示物を運んできます。

今回はターゲットの年齢層を下げてPlay PowerやSoftplay、MiracleRecreationといった子供向けのものも用意しています。「MiracleとSoftplayはアメリカで一番受けているゲームです。ぜひアジアにも紹介したい」。託児所、教育専門オフィス、幼稚園、そしてファーストフードのお店などに置かれる新しい幼時向けの能力開発製品を紹介します。

Check4
●世界規模の参加

このショーの出展社は世界各国から参加します。フランスに拠点を置くReverchonはスピードを売り物にしたレジャー施設を紹介します。Reverchonは今年のイグジビジョンでは28人乗りのジェットコースターや旋回ゴンドラ回転コースター、そして今回目玉となるフルームライドを展示します。このフルームライドは、アジア向けの中規模な遊園地用に設計され、2回急降下する全長225メートルのトラックを6隻のボートで行く、新しいコンパクトなサイズで登場します。

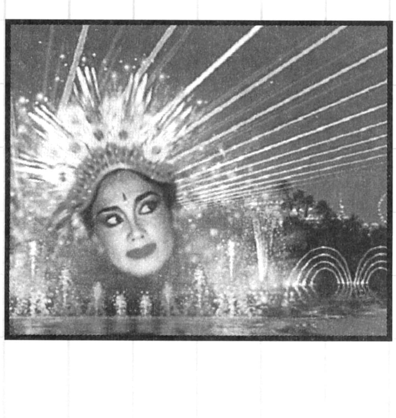
世界で最も大きい水の遊園地の設計会社で、プランナーであり、建設も出掛けるWhitewater West Industriesは、今年のイグジビジョンで注目の新製品を紹介します。社の特許であるSpinning Rapids Rideは、マルチ方向でスピンし、新Intereractive Water Play Systemを搭載した乗物で、ウォーターパークやインドアプール、ホテル、リゾートなどに設置されます。

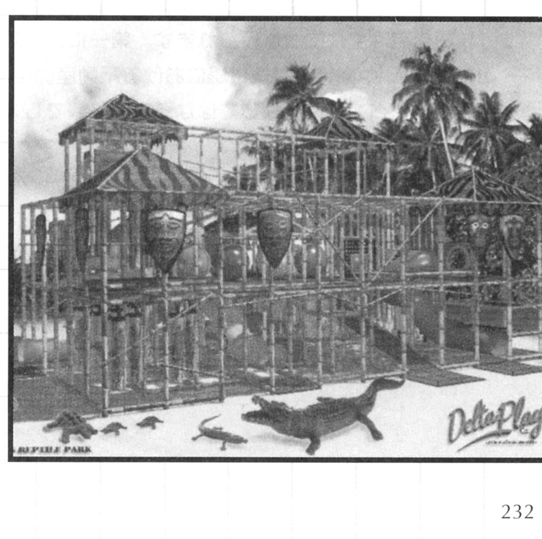
その他の出展社では、Delta Playが育児や子供の遊びのための製品をいろいろと紹介してくれます。その中でもソフトプレイグラウンドは注目です。

Check5
●スカイクレイパー

またアジアでさまざまな分野に手をのばしているJKI Design & Developmentは、今回アトラクションのプランニングに携わっています。同社は、香港で人気の高いカオルーン・クラブを新たに都会のエンターテインメントの中心にしようというコンセプトを練っています。新しいクラブはエンターテインメント、レストラン、集会所などが統合された素晴らしいもので、8月に完成します。香港の植民地前の歴史を背景に、古代の航海をイメージした特殊効果は息を呑むほどです。天井と壁は時間によって変化し、ハイテクシアターはボードルーム、コンファレンスセンターなど目的に応じて使用できます。

さて、8月にシンガポールにやって来るショーの準備はすっかり整ったようです。これで出展社の皆様、コンファレンスやワークショップの関係者、そして業界のかたがたは、アジアン・アミューズメントエキスポでのベストの見どころを押さえたのでウォーミングアップは完璧ですね。





連載　明日のゲーム場を考える
～オペレーションの現場から～

レジャービジネス・アナリスト　中藤　保則



第5回　㈱エフジィエル
『ゲームファンタジーランドナイル』
愛知県東海市名和町

　ゲーム機はかつてアーケードマシンと呼ばれていた。アーケードに設置されていたからである。いわば軒先を借りる商売であったわけだが、その後ボウリング場のブームに乗ってゲーム機のロケーションは一気に拡大し、屋内型のレジャー施設として現代社会に定着した。そして、メダルゲームの登場と各種ゲーム機の開発、さらにビデオゲームの著しい発展に伴い、いわゆる平場の単独のレジャー施設として、飛躍的な成長を遂げてきた。

　しかも、屋内空間にただマシンを並べて人を待つという段階から、積極的な誘客、ゲーム愛好者を育てるという観点にたって、現代のゲーム場はインテリア、エクステリアに気を配り、その雰囲気づくりに自社の主張をこめるようになってきている。

　そのなかでも、きわめて個性的なゲーム場造りを推進しているのが、名古屋市に本拠を置く㈱エフジィエルである。代表取締役の松本昭夫氏は、ＪＯＵ（日本娯楽機械オペレーター協同組合）理事長をつとめ、その歯に衣着せぬ発言と、それでいながら周囲を思わず笑いの渦に巻き込んでしまうユーモアで知られている。

　同社の経営するゲーム場は、たとえば、『フラミンゴ』、『Ｋｉｎｇ Ｊｏｙ』、『ヤングマン』、『ＪＯＹ$_2$ＪＯＹ』、『トランプカード』などかなり個性的な名称をつけているものが多い。そしてこれらのネーミングや施設づくりのコンセプトには、当然のことながら、同社のゲーム場の現在と未来に対する思想がこめられているはずである。

　今回は『ゲームファンタジーランドナイル』を中心に、同社の展開するゲーム場の基本コンセプトを紹介しつつ、明日のゲーム場のあり方について考えてみたい。



トランプカードは切り札のこと

『トランプカード』は1996年12月に名古屋市北区黒川にオープンした。トランプは我々日本人にもいたって身近な遊びで、正月の遊びの定番であるばかりではなく、旅行の際の交通機関の中で、時間をつぶすにはまさにもってこいのゲームである。さらにトランプは占いに使う歴史が長いばかりではなく、ギャンブルのための媒体にもなっている。

我々は普段、このゲームをトランプと呼んでいるが、松本氏は、「トランプとは切り札のこと」という。確かに欧米では（プレイングカード）と呼び、トランプ（Ｔｒｕｍｐ）はカードゲームにおける切り札を意味する。辞書には切り札、奥の手、最後の手段などと説明されている。

カード（トランプ）は、古くからある遊びであり、人間が持ち続けている遊び心を象徴するゲームのひとつと位置づけられるだろう。その起源には諸説があり、タロットと同根のエジプト起源説、チェスと同様にインドに起源があるとする説、あるいは中国唐時代の紙幣起源説などがある。

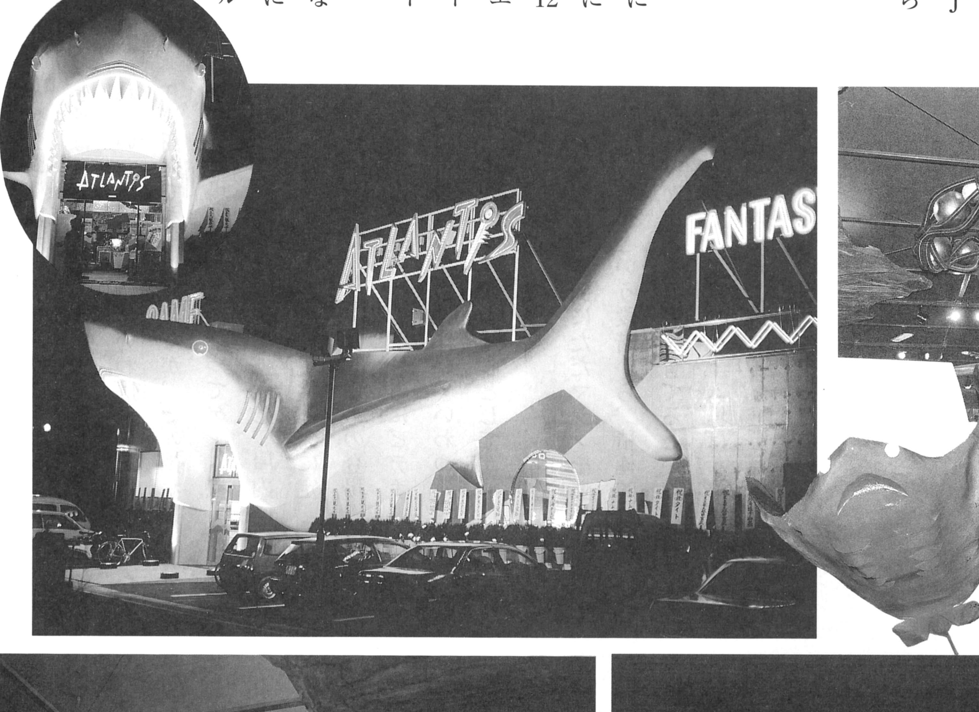
いずれにしてもきわめて古い歴史をもつ人間の遊びであり、そのあたりにネーミングの由来がありそうである。

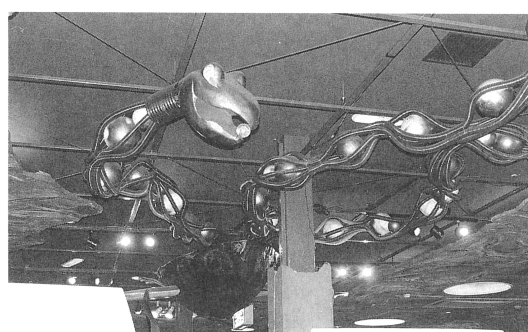
他の店の名称にこめられた意味を一言で説明すると、名古屋市緑区黒石にある『フラミンゴ』は、「派手な服を着て踊りましょう」、名古屋市中区栄の『Ｋｉｎｇ　Ｊｏｙ』は「遊びのフルコース」、同じく栄にある『ヤングマン』は「男も女もいくつになっても若い気分」、千種区今池の『ＪＯＹ^2 ＪＯＹ』は「あそんで、あそんで、さらにあそぶ」であるという。

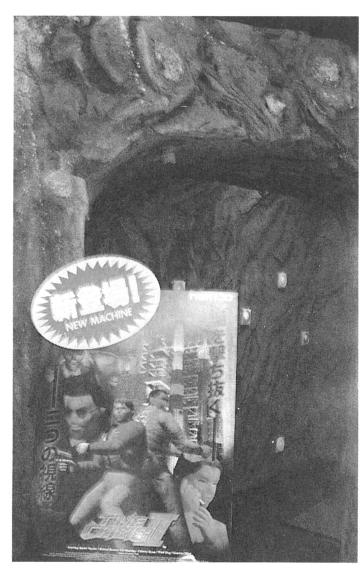
古（いにしえ）に想いを馳せ明日を観る

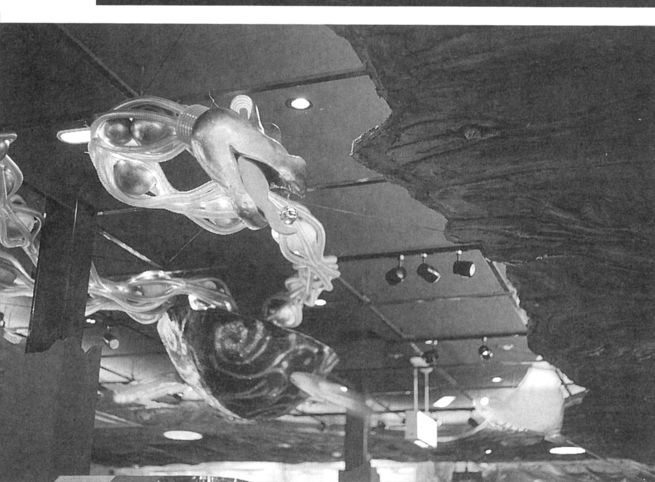
同社が展開するゲーム場は、さらに平成4年7月に東海市尾張横須賀に『アトランティス』が、そして同年12月には大府市共和街に『ダイナソアエイジ』、平成8年6月14日には『ゲームファンタジーランドナイル』がオープンした。

『アトランティス』はいうまでもなくプラトンの「クリティアス」などに描かれた伝説の王国であり、ジブラルタル海峡の西方にあって強権を誇ったが、地震のために一夜のうちに海底に沈んだとされる。また、あまりに栄耀栄華を極めたために神











←↑→『アトランティス』

の怒りに触れて海底に没したとも伝えられる。

この伝説は多くの人々の夢をかきたてずにはおかなかったし、大西洋、すなわちアトランティック・オーシャンの語源にもなっている。

アトランティスの名称は、もうひとつの海底に没した文明の伝説をも喚起させる。ムー大陸である。古代に太平洋にあったとされる大陸で、ポリネシア、ミクロネシア等の島々は、太平洋に沈んだムー大陸の一部であるとする説がある。太平洋の島々を旅する時、その伝説を思い浮かべ、ロマンをかきたてられる人も少なくないだろう。

さらに、『ダイナソアエイジ』は、恐竜時代、原始時代を意味する。

「当社のゲーム場のコンセプトには、どこか共通点があると思いませんか?」と、松本氏は語る。

たしかに、共通点が感じられる。そしてそれは、

「古（いにしえ）に想いを馳せ、明日を観る」ことにあるという。

古代エジプトの人々は、なぜあんなとてつもないものを造ったのか

古代エジプト文明はナイル河流域に栄えた世界最古の文明のひとつである。そしてその遺産は何といっても世界的に有名、というよりも、世界中のほとんどの歴史の教科書の第一章に載っているはずのピラミッドやスフィンクスである。

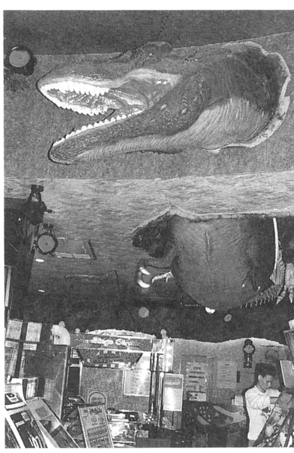
ピラミッドは紀元前3000年頃に統一国家を成立させ、その後紀元前11世紀までに20の王朝が交替して栄えた古代エジプトの王、ファラオの遺骸や副葬品を祭る墳墓である。それと同時に、現世にあっては神の化身として宇宙秩序を自らの手で維持し、死後は神々の一員としてこれを保証する存在となるファラオのための供養と祭儀の場でもあった。

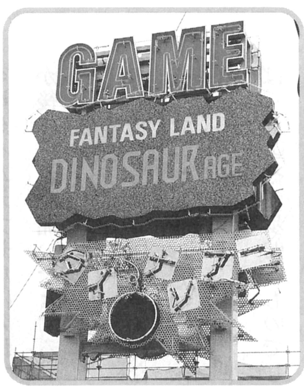
スフィンクスはピラミッドの守護のために建造された。

だが、彼らはなぜあんなとてつもないものを造ったのだろうか。もちろんピラミッドやスフィンクスは中央集権国家を確立した古代エジプトのファラオの権威の象徴であり、権力の誇示であった。建造のための労力は、農閑期にあたるナイルの増水期3カ月が賦役労働として農民にかせられた。膨大な費用と労力が注がれているのである。

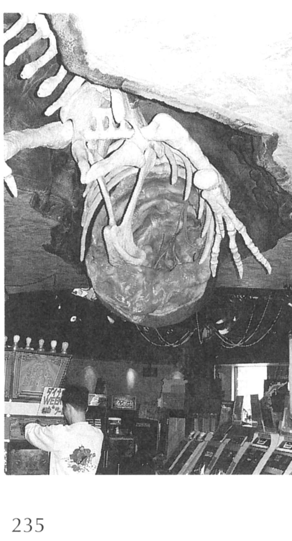
だがその一方、

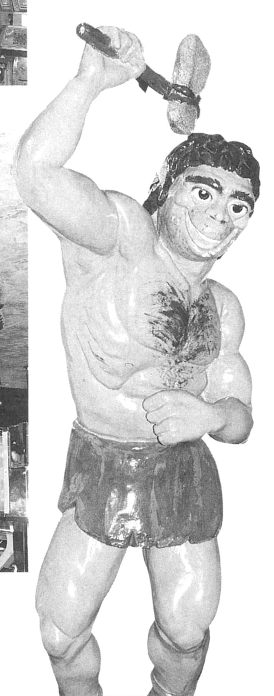
「本当のところは、大きな遊び心ではなかったか?そんな想像は楽しくありませんか?」と松本氏は語る。













←↑→『ダイナソアエイジ』

そして、

「平成5年頃、そんな話を高橋芳隆営業部長と語りあって楽しい夢をみていた」

当時はまだ、ピラミッドの形をして巨大なスフィンクスをモニュメントにおいたラスベガスのカジノホテル『ルクソール』はオープンしていなかった。㈱エフジィエルにとっても、まだまだ夢の段階であり、実際のゲーム場づくりに活かすのは、もっと後になってからのことである。

平成7年1月12日、松本氏の右腕であった高橋芳隆氏は、一年間の闘病の後亡くなった。本誌でかつて連載した『アミューズメントは我が天職』で、松本氏は、

「それが私のたったひとつの悲しみの箱。今は角落ちで仕事をしているようなもの」と語っていた。

「ナイルは高橋への追悼の意味もあり、三京観光の山口浩社長の深い理解と援助によってオープンしたのがゲームファンタジーランドナイルです」という。

歴史を超えて通じる人間の遊び心

前述の『ダイナソアエイジ』では、原始人は生きるためだけに狩りをしていたのだろうか？という問いかけが含まれている。もちろん食べ物を確保するための行動が狩りだろうが、動物を相手に駆け引き、すなわちゲームをして楽しんでもいたのではないか。そして逆に楽しくなければ必死にはならないのではないか。

採った獲物の分配は、楽しみでもあり、ひとつの祭りでもある。遊び心に満ちていたはずなのである。

海に没した『アトランティス』の人々の生活や文化はどんなものだったのだろうか。不幸にして鮫に食べられてしまった多くの人々が今のゲーム場を見たらどんなことを思うだろうか。

そのように考えた時、夢は無限に拡がっていく。そして、ゲーム場づくりもマシンの製作も、基本になるのは造る側の遊び心に他ならないのである。ものをつくり出すということは、当然のことながら苦労も多く、時には失敗も避けられない。だが、まず、つくる人間が楽しまなければ、ユーザーにとって楽しいものができるはずはないのである。

日本の歴史ある大寺院をみても、それらを建造する最大のモチベーションは時の強権の権威であり、宗教心である。だが、

「イニシャルコストはともかく、ランニングコストや償却を考えたらあんな巨大なものは造れないでしょう？」

そこには大いなる遊び心が作用していないだろうか。寺院の豪華な、あるいは精密な装飾も遊び心の生み出したものであり、後の世の人々は、その遊び心を理解するから寺社参りをしてお賽銭をあげるのである。

「今、私たちが造ったゲーム場をそっくりタイムカプセルに入れて、何世紀か後にそれを開いたとする。我々のはるか先の子孫はそれを見て、昔の我々の先祖たちは、何てちゃちなゲームで遊んでいたんだと笑うかもしれない」

たしかにテクノロジーの面からすれば、およそ初歩的なものでしかないだろう。

「だが、今のゲーム場造りにこめられている遊び心そのものは、古の人類と共通するように、はるか未来の人類にも共通して伝えられていくものではないか？」

そこに同社が展開するゲーム場の基本コンセプトがあるのだ。

集客力が大きい建物と装飾 パチンコとの相乗効果も

『ゲームファンタジーランドナイル』は、ちょうど知多半島の根本に位置している。近年自動車道も開通したが、かつては幹線道路であった国道の大規模交差点にほど近い。

営業面積は、

1階　アーケードゲームフロア　208・20㎡

2階　メダルゲームフロア　255・15㎡

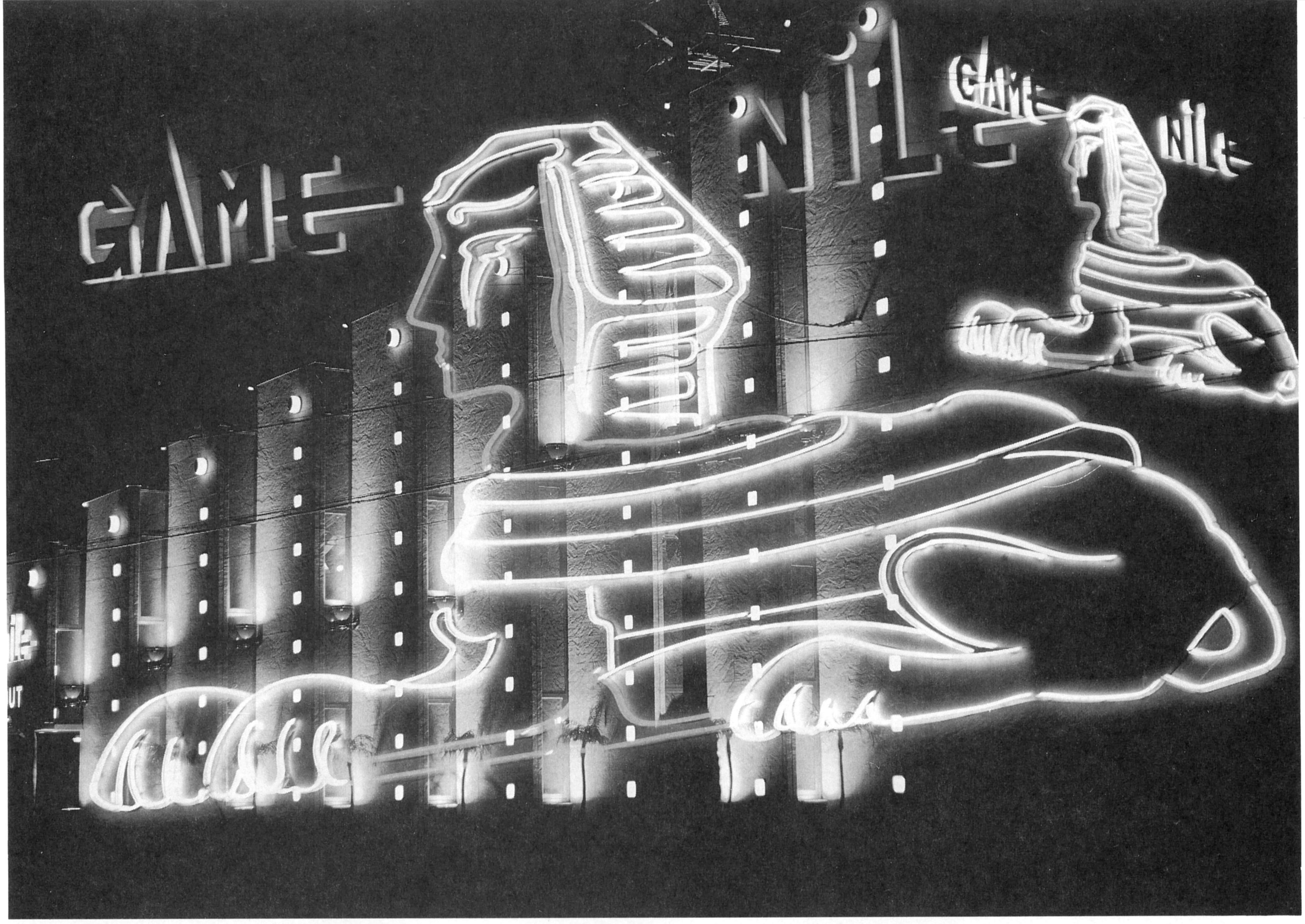
テレビゲーム機35台、プライズマシン21台、メダルマシン37台、総計93台が設置されている。

来店者数は月述べ1万2000人、1日平均400人、2割を女性客が占めている。総投資額は約1億円。

オーナーの三京観光㈱は、名古屋市を中心にパチンコホールや飲食店などを展開している大手企業である。山口浩社長のお話では、昭和47年にパチンコホールを開業し、翌年にはうどん屋をオープンさせ、昭和50年にロッテリアをオープンさせた。うどん屋はパチンコ客と近隣の住民で大いに流行ったという。また、ロッテリアは郊外型としては最も早い出店で、視察が絶えなかったという。

だが、うどん店はやがて客足が落ち、自販機とゲーム機を置いていたが、前述の年に、大型ゲーム場をオープンさせたわけである。

もともと、レジャー施設を展開するには、立地に恵まれているとはいえないという。名古屋市のベッドタウンで











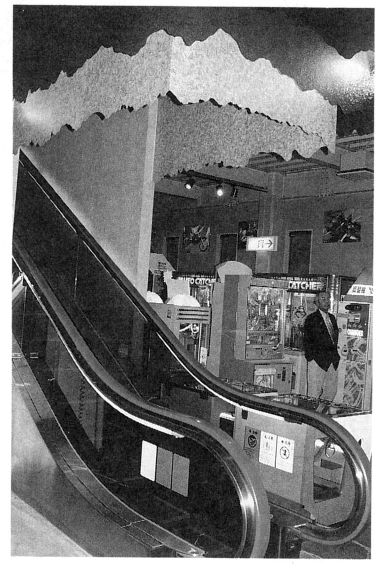




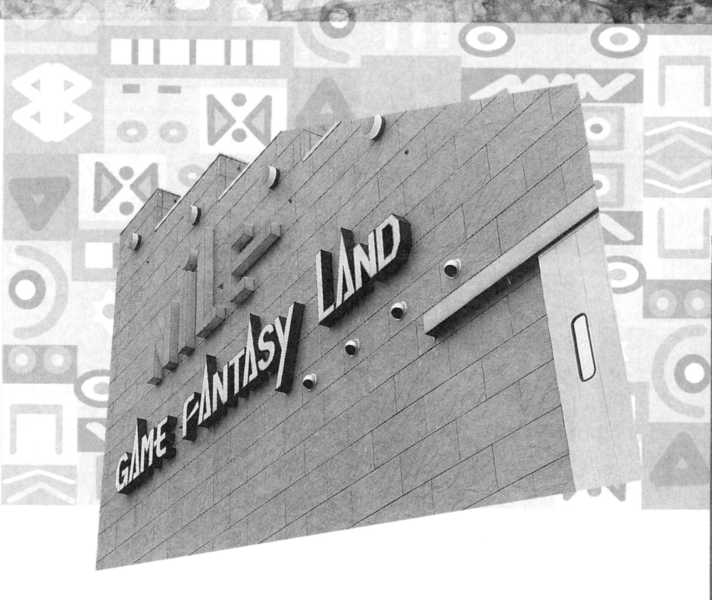
←↑『ゲームファンタジーランドナイル』

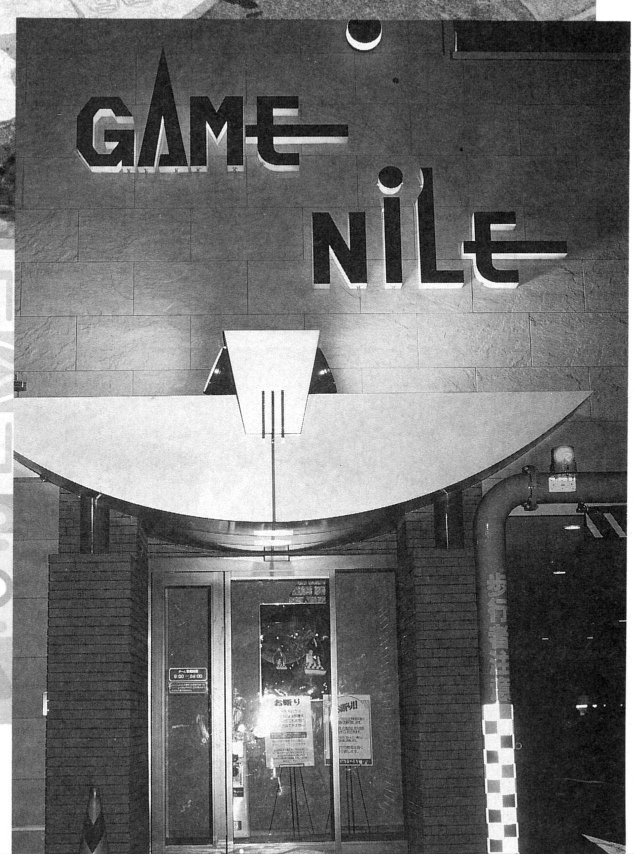

両替機
CHANGER


万華鏡
KALEID SCOPE
メダル1枚で夢の世界へ60秒






NILE
GAME FANTASY LAND


GAME
NILE

ある常滑市やその他の知多半島の住民が、車で名古屋市に通勤する。また、知多半島は大企業の工場やトヨタの輸出の埠頭が置かれている工場地帯でもあるために、名古屋市からの通勤の車、そして輸送のトラックなどで道路は一日中混み合う。

『ゲームファンタジーランドナイル』は、パチンコホール併設とはいっても広大な駐車場を間にした単独の建物である。ホールとの相乗効果は、

「建物だけでも集客力があります。夜ネオンが浮かびあがり、国道の橋の上から見る景色はちょっとした見物です。35才から下の若い人にはゲームとの相乗効果はありますね。パチスロが好きな人はゲームも好きなようです。パチンコ全体は落ちている状態ですが、パチスロは最高の売上げで推移してきました」

そして久々に明るいお話も伺えた。長引く不況と規制の影響で、同社のホールの売上げも平成6年をピークに減少を続けてきたが、この1月で底をうったという。それ以後は山口社長の売上げ予測をほぼ達成する数字が続いている。

それがただちに好景気に転じたためなどと納得するのは、あまりに楽天的すぎるし、同社の地道な営業努力なしには語れない話ではある。だが、本当に久々に聞く未来に夢を抱ける話ではある。

上手くても下手でも味わえる ゴルフの醍醐味のようなマシンを

取材を終えた後、松本昭夫氏は闊達な語り口で主張する。

「文章なんか載せんでええよ。店名とその由来と、あとは写真を載せて、見る人に遊び心を感じてもらう。それが明日のゲーム場を考えることにつながるんじゃないか？そのほうが読む人も楽だで！」

たしかにその通りであり、文章をほとんど省略する誘惑にかられたのも事実だが、モノカキの悲しい性で、ついかくのごとく文章を並べてしまうことになった。

オペレーターとしては、メーカーがより面白い、収益性の高いマシンを開発するのを期待するのは当然である。かつてゲームの市場を一気に拡大したマシンが再び三たび登場するかもしれない。そういう期待ももちろんあるが、市場を一気に拡大するようなマシンは、10年か20年に1度あるかないかである。今後はもうないかもしれない。足を地につけたオペレーションの努力が必要不可欠なのだが、松本氏があるメーカーの幹部に話したことであるという。

「今オペレーターが望むマシンといえば、ゴルフの醍醐味を味わえるもの」

決してゴルフのシミュレーターを造れという意味ではない。ゴルフは下手は下手なりに、上手は上手なりに、その醍醐味を味わえるものである。初心者もベテランも同じコースで楽しむことができる。130たたくプレイヤーでも、思いがけないロングパットが決まった快感もあれば、池ポチャでかっくりくることもある。

グリーンを目前にしながら深情けのガードバンカーにたっぷり可愛がられ、泣きたくなるかもしれない。だが、プレイが終わった後にはさまざまな経験、失敗、成功を語り合う〝19〟番ホールというものもある。

良いスコアを獲得するだけがゴルフの面白さではなく、これらの体験のトータルがゴルフの醍醐味なのである。

とすれば、これは未来のマシンだけではなく、未来のゲーム場そのものに大いに期待してよい醍醐味であるはずなのだ。

取材協力　㈱エフジィエル
営業部次長　園田文夫氏



ソウルキャリバー

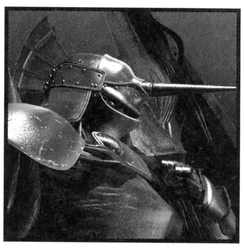
㈱ナムコ

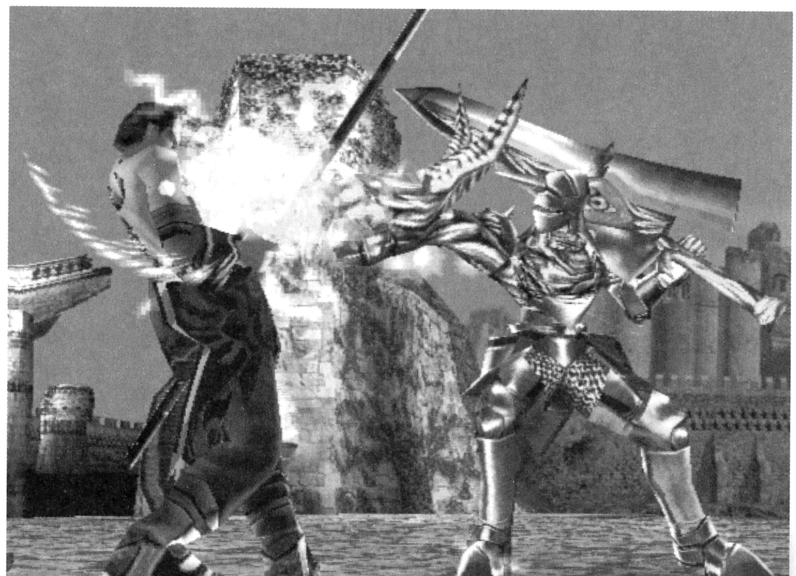
新商品クローズアップ CLOSE-UP

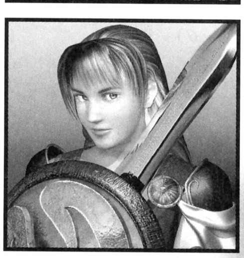
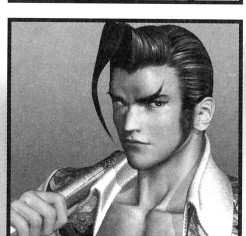
…for Operator's

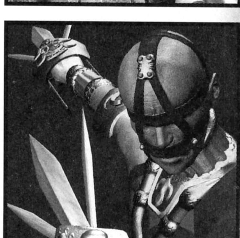
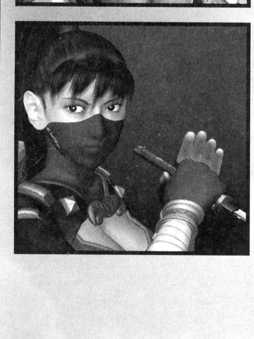
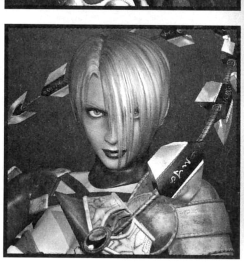
今回ご紹介する「ソウルキャリバー」は、㈱ナムコ（本社・東京、中村雅哉社長）が同社の人気ビデオゲーム「鉄拳」シリーズと双璧をなす対戦格闘ゲームに位置づけたいと考えるほどの、自信の一作である。

内容的には、96年に発売された武器格闘ゲーム「ソウルエッジ」の流れを汲むものだが、単にバージョンアップしたに過ぎないのであれば「鉄拳と双璧をなす」とは言いづらい。果たして、何がどう変わったのか、どういうゲームに変貌を遂げたのか、その自信作を早速ご紹介していくことにしよう。



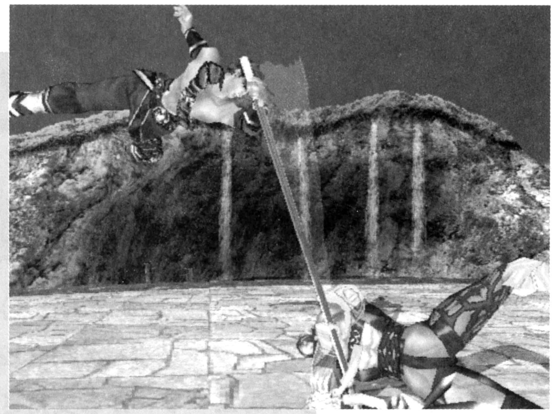


SOULCALIBUR™





“走り”が最大限に活用できる

　本作ソウルキャリバーの大きな特長は、その滑らかな操作感にある。特に、360度使えるフィールドを自在に走ることのできる、8WAY－RUNと名付けられた移動方法が秀でている。

　まずこのゲームの場合、移動方法としてはとにかく走ることが基本になっている。レバーを素早く2回入力すれば速やかに走りだすのだが、同ゲームでは更に初心者向けに、単純にレバーを倒しておくだけでも走り始めるようになっている。しかも前述したように、走っている最中にレバーの向きを変えてやれば簡単に方向転換ができる。実戦的ではないが、ジグザク走行だって可能だ。

　そしてここが肝心なところだが、キャラクターは常に相手の方向を向いて走るため、走行中に敵へ狙いを定めるなどの余計な作業は一切必要とされないのだ。従ってこのゲームでは、「走り」がよりゲームを有利に進めるための手段として大いに活用されるのである。例えば、リーチにものをいわせた攻撃のせいで正面からでは接近できない時に回り込むのにも使えるし、フィールド内でより良い位置を確保するためにも使える。その他さまざまに使い道が考えられるが、いずれにせよ手軽に、そして自在に走りを駆使することができることによるメリットは果てし無く大きい。

キャラクター各々に固有の特徴を

　さて、同ゲームの大きな特長を先に述べたため話が前後するのだが、システム面やその他の特長などを次に述べていくことにしよう。まず使用するボタンの数は4つ。武器を横に払う横斬りボタン、武器を縦に振り下ろす縦斬りボタン、キック・体術用ボタン、そしてガードボタン。これらは、レバーとガードボタンの組み合わせにより、より積極的に相手の攻撃をはじき返して戦いの主導権を取るという「ガードインパクト」などと共にソウルエッジから受け継いだものである。

　選択できるキャラクター数は全10体。ソウルエッジに登場したキャラが4体、今回全く新しく登場するキャラが6体である。そして、これも同ゲームの大きな特長の一つであるが、これらキャラクター各々に一つずつ、キャラクターの個性を際立たせるような特性を持たせている。例えば巨軀のキャラには、攻撃ボタンを押しっ放しにすると、通常攻撃よりも武器の出は遅くなるが威力が増すという特性を、忍者のキャラには四方八方に素早く跳躍・前転できる特性を持たせている。その他、構えを数種類に切替えることができる（構えが違えば出せる技も違ってくる）など十人十色だ。

　また、「システム12」を使用することで表現できた、木目細かい美麗グラフィックも特長の一つである。画像密度が前作の倍になっており、またグラフィックの描画速度も前作の倍の六十分の一フレームに向上している。これにより絵的な効果はもちろん、技の繋がり具合が滑らかになり、前作にあった固いというイメージの操作感も解消されている。

　以上がソウルキャリバーの概略説明。ソウルエッジの良い部分は残しつつ、操作感とグラフィックを更に向上させ、そして走りを重視した新たな対戦格闘ゲームとしての要素をプラスした、それがこのゲームである。単なるバージョンアップにとどまらない、むしろソウルエッジを土台に全く新しいゲームを創るという気概が感じられるのが、このソウルキャリバーなのである。

仕様

○使用基板／システム12
○8方向レバー、4ボタン
○夏頃の発売予定
○価格未定

問い合わせ先
㈱ナムコ TEL／03(3756)2311

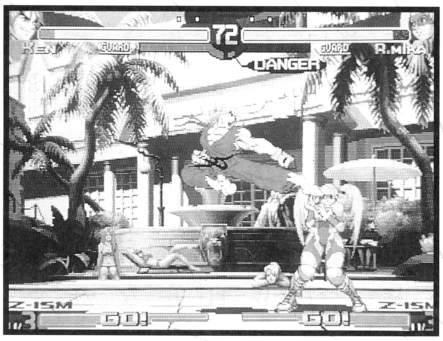
新商品クローズアップ CLOSE-UP …for Operator's

ストリートファイターZERO3

㈱カプコン

㈱カプコン（本社・大阪、辻本憲三社長）が96年に発売した「ストリートファイターZERO2アルファ」は、その高い完成度で、今でも多くのユーザーから支持され続けている作品である。

そして、この夏に発売される「ストリートファイターZERO3」。前作をも遥かに上回るその優れた内容は、高まるユーザーの期待を決して裏切らないものとなっている。



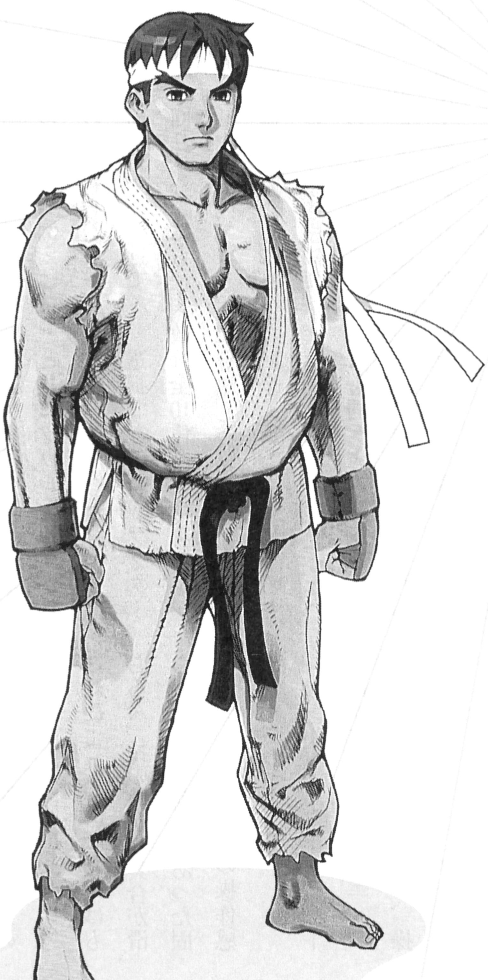


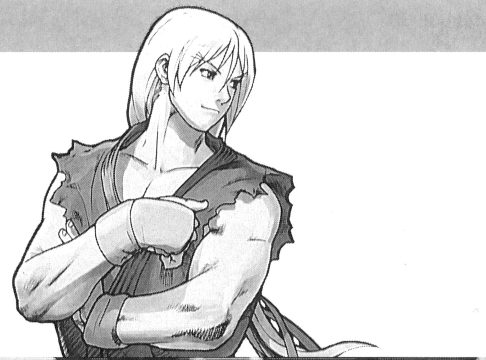
※画面は開発中のものです。



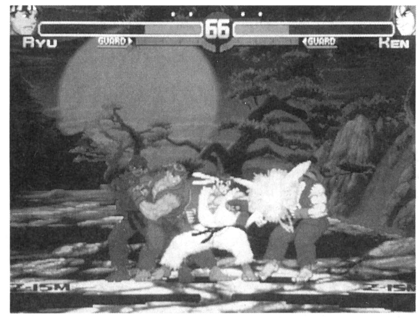
















「こだわり」を主張する「ISMセレクト」

誰もが自分なりの「こだわり」というものを持っている。例えば、携帯電話にキーホルダーを山ほどつけている女性。他人がやめたほうがいいよといっても、それは全く本人の耳には入らない。なぜなら、自分が満足していればそれでいいとその人が考えているからである。他のことは許せてもこれだけは絶対にゆずれない、そんな「自分だけのスタイル」というものが個々の中には存在するのだ。

ゲームからかなり飛躍した話のようだが、これは対戦格闘ゲームにもいえること。

「KOは昇龍拳で決めないと勝った気がしない」。

「ブランカは絶対に黄色でないとダメだ」。

気がつけば周りはそんな「こだわり」をもったプレイヤーばかり。みんな、それぞれの美学のようなものをもって対戦格闘ゲームを楽しんでいるわけである。そして「ストリートファイターZERO3」は、そんなプレイヤー達にとってはたまらなく魅力的な作品となるだろう。

同作の目玉となるのは、その名もズバリ「ISM（＝主義）セレクト」。キャラ選択後に異なるスーパーコンボを備えた3種類のISMの中から、自分の好みのものをセレクトできるシステムである。順番に見ていくと、

『X－ISM』

「スーパーストリートファイターⅡX」に近い仕様で戦えるモード。強力なスーパーコンボを1つ装備しており、初心者からマニアまで幅広く楽しめる。

『Z－ISM』

「ストリートファイターZERO」シリーズに近いスペックが楽しめるモード。レベルが3段階に設定された複数のスーパーコンボを使用できる。

『V－ISM』

スーパーコンボは使用できないが、自分だけのオリジナルコンボが発動できる。

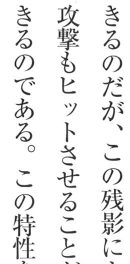
この中でも「V－ISM」は、最も自己主張ができるモードといえるだろう。コンボ発動後に自キャラの残影ができるのだが、この残影による攻撃もヒットさせることができるのである。この特性を活かし、例えば敵キャラの前から攻撃した後、すばやく後ろに回り込み、前後から攻撃を加えるということも可能なのだ。プレイヤーが工夫すれば、どんどん自分だけのスタイルで強力なコンボを編み出していけるのである。

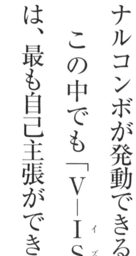
もちろん昔のストⅡシリーズのファンであれば「X－ISM」を選択すればいいし、前作が好きなら「Z－ISM」で楽しめばいい。それぞれのプレイヤーが「オレ流」でプレイすることで、よりゲームに没入できるはずだ。また、今作では新システムとして「ガードクラッシュ」（敵の攻撃をあまりにもガードし続けると、一定時間ガード不能になる）を導入。攻撃主体のゲーム展開にすることで、個々の技はゲーム内で十分アピールできるよう工夫されている。

個性豊かな25人のキャラクター

ゲームシステム同様、キャラクター面でも幅広い選択肢が用意されている。登場キャラクターは総勢25名。前述したようにそれぞれのキャラクターには3つのモードが用意されているため、単純計算で75人のキャラクターで遊べるのだ。キャラ選択時に押すボタンで色や服の選択もできるので、プレイヤーの個性はこれ以上なく細かく出せる。

今回から登場する新キャラも実に個性豊か。「ファイナルファイト」のコーディー、そして「ストⅡ」シリーズのブランカ、E・ホンダ、バルログの登場は、昔からのファンにとってはたまらないだろう。また、女版ザンギエフともいえるR・ミカと、㈱新声社のZERO2外伝マンガから登場の神月かりんは新たなプレイヤー層を開拓するに違いない。


→R・ミカ


→神月かりん

仕様

○7月発売予定
○価格未定
○㈱カプコン製

問い合わせ先
㈱カプコン TEL／06(920)3633

麻雀学園祭2

㈱メイクソフトウェア

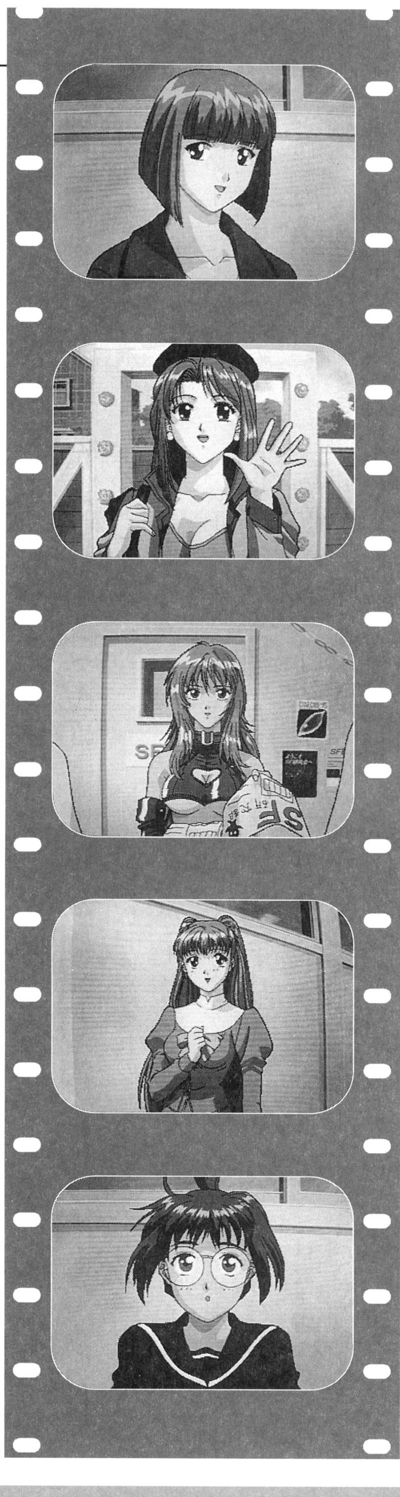
新商品クローズアップ …for Operator's CLOSE-UP

マップ画面で行き先を選び、出会った女性と麻雀を楽しむ。

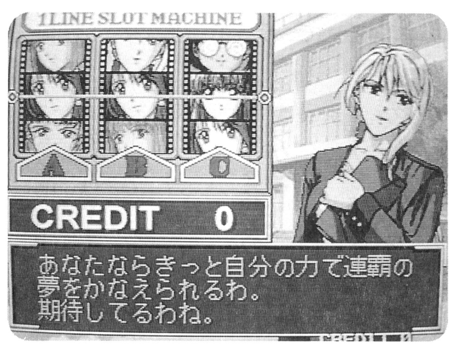
昨年発売された㈱メイクソフトウェア（本社・大阪、山本廣社長）の「麻雀学園祭」は、麻雀にアドベンチャー的要素を絶妙に盛り込んだ画期的麻雀ゲームであった。

そして、今回ご紹介する「麻雀学園祭2」はその続編である。

前作で次作に期待を持たせながら終わったストーリーは、今作で最高潮を迎える仕組みになっている。相乗効果を図る意味で、前作を導入しているロケにおいては必須のゲームとなりそうだ。

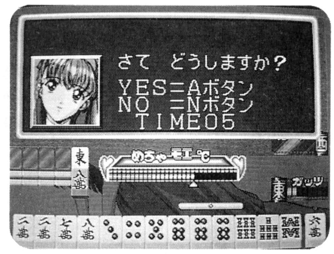




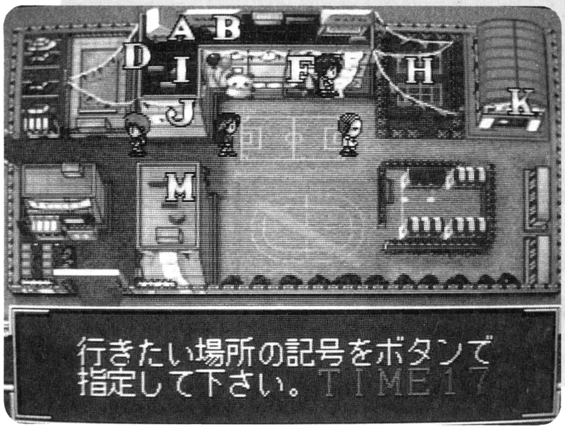




麻雀 学園祭2™







アドベンチャー的要素が楽しめる麻雀ゲーム

左の写真を見てほしい。一見するとコンシューマのアドベンチャーゲームのようなこの画面。これが麻雀ゲームのものだといわれても、にわかには信じがたいことであろう。だが、事実これは今回ご紹介する「麻雀学園祭2」の画面なのである。

前作のストーリーは、写真部に所属する高校生の主人公が、学園祭の出展に向け街中を歩きながら女性と遭遇し、写真を撮っていくというものであった。そして今作のストーリーだが、これは完全にその延長線上。舞台が街中から学園祭当日の高校に移され、前作同様に女性の写真を賭けて麻雀の勝負をしていくという設定である。

先程述べたマップ画面での移動は、新聞部、SF研究会、テニスコートなど、今回も多数用意。プレイヤーは自分の移動したい場所を選択し、ゲームを進行させていく。このアドベンチャー的要素の導入によりプレイヤーの自由度がアップ。ゲーム性の幅を広げることに成功しているといえるだろう。また、移動先では様々な女性と会話を楽しむことができる。ゲームスタート時に入力しておいた名前を相手が呼んでくれることも手伝い、プレイヤーはどんどんキャラクターに感情移入していける。

今回脱衣するキャラクターは、前作から引き続き1人、新キャラが2人、そして前作のサブキャラ（脱がなかったキャラ）が3人で合計6人用意されている。

この「前作では脱がなかったキャラが脱ぐ」というのが重要なポイント。つまり、見たくても見れなかったものが、今回は見れるのである。それだけでも前作のプレイヤーをそのまま取り込めるパワーをもっているわけだ。

脱衣シーンの演出もプレイヤーのリプレイを促すもの。対戦時にあがった役に従い画面に表示された「めちゃモエ℃」なるゲージが上昇し、3段階のレベルでセクシーフォトを見ることが出来る。フォトの種類はキャラ1人につき9枚用意されており、レベルが上がれば上がるほど1度に選択できる枚数も増え、過激なショットになっていく。また、勝利時にめちゃモエ℃がレベル3に達してない場合、1度だけ「再挑戦」イベントが発生。それに勝利すると一挙にレベル3までステップアップすることができる。負ければゲームオーバーだが、より過激なショットになるということもあり、思わず挑戦してしまう仕組みになっているのだ。

もちろんキャラクター面だけではなくゲームシステムも大幅に強化されている。

まず上げられるのがプレイヤーの体力を表す「ガッツ」が、残個数からライフメーターに変更された点であろう。これにより前作の安い役で上がられて即ゲームオーバーという理不尽な現象が解消された。

アイテム数が前作の3種類から9種類に増えたことも大きい。種類ごとに説明すると、

●「積み込みレベル1〜3」
プレイヤーに有利な手牌を配牌時に送り込む。

●「牌交換（及びロング牌交換）」
配牌後10秒間（ロングでは15秒）不要な牌を指定して交換できる。

●「ガッツアップ（及びガッツアップSP）」
ガッツメーターが2個（SPでは満タン）増える。

●天使のリーチ棒
99%の確率で1発ツモができる。

●ラストチャンス
ハイテイ後に1回だけツモ牌ができる。

これらが、ゲーム展開をよりスリリングにしていることはいうまでもない。

また、1クレジットサービスが狙えるスロットマシンのミニゲーム（ただしコンティニュー時）、そしてパスワード制の採用など、好評だったインカムアップを誘うシステムは引き続き導入されている。オペレーションを意識したゲームに仕上がっていることも強調しておこう。

仕　様

○発売日未定
○価格未定
○開発元／発売元：㈱メイクソフトウェア
○販　売　元：メディア商事㈱

問い合わせ先
㈱メイクソフトウェア　TEL／06(354)6422

コズモバスターズ

サミー㈱

ＡＭ事業では「モンモン倶楽部」がスマッシュヒットを記録し、パチスロでは「ウルトラマン倶楽部」が現在稼働中の機種の中でダントツの人気を誇るなど、各事業部ともに好調な業績を上げているサミー㈱（本社・東京、里見治社長）。

その同社から新しいタイプのプライズゲーム「コズモバスターズ」が発売される（7月6日発売予定）。原価率の完全管理を重視した同機は、これまでの景品オペレーションのあり方をガラリと変えてしまう可能性を秘めている。



光のデモンストレーションでお客を魅了

プレイヤーがプライズゲームに興味を持つ要素として、さまざまなケースが考えられる。ゲーム自体の面白さ、景品の質などもちろんのことだが、マシンそのもののアイキャッチという部分も大切なファクターの一つと言えるだろう。特にシリーズものでなく、はじめて市場に登場するようなゲームなら見た目のインパクトは重要である。



サミー㈱より発売される「コズモバスターズ」は、派手なライトが筐体を華やかに彩り、光のデモンストレーションがプレイヤーを誘う、まさにアイキャッチというファクターを重視したプライズゲームだ。

同機には、前面の外枠部分に数十個に及ぶライトが取り付けられている。このライトは、プレイ中はもちろんのことプレイヤーがついていない場合でも点滅。右周り、左周り、ランダムと3種類のライトパターンが選択出来、またスピードも7段階に調整することが出来る（5種類は一定のスピード、残りの2種類は速くなったり遅くなったりと変化する）。さらにプレイヤーがついていない場合には5種類のデモパターンが始動し、華やかな空間を作りだす。ライトによって生み出された幻想的な空間は、ロケーションの雰囲気を変えるのに充分な効果を発揮し、プレイヤー・ギャラリーなどあらゆる来店者に、このゲームの魅力をアピールしてくれることだろう。

遊び方は至って簡単。コイン投入後、スタートボタンを押すと外枠のライトが点滅しながら回転をはじめ、計8カ所用意された赤いランプを狙って再度ボタンを押すだけ。見事赤いランプに点滅をストップさせると景品が払いだされる。景品は、宇宙人を連想させる8つのユニットにディスプレイされており、最大で160個の景品がセット出来る。

そしてこの8つのユニットこそ、冒頭でも述べた通り景品オペレーションのあり方を変える同機の最大の特徴と言える。というのもこのユニットにはそれぞれ景品単価と筐体全体の原価率を設定するだけで、自動的に適正な利益率をキープする機能が搭載されている。ゆえに景品オペレーションにかかわる煩わしいペイアウト率計算や売上管理上の利益率計算などがはぶけ、プライズ機によくある景品移動の必要がなくなった。

景品には、㈱バンプレストとのタイアップにより「仮面ライダーソフトキーホルダー」（70個入り）、「ルパン三世フィギュアキーホルダー2」（56個入り）、「タツノコキャラクターフィギュアキーホルダー2」（48個入り）の3種計174個をアソートしたものが専用景品として用意されている。

その他の機能として、もう一度プレイする権利が獲得できる〝リプレイ機能〟（ディップスイッチで設定）も搭載されている。

これまでにも見た目のインパクトを追求したゲームは数多く発売されてきたが、ここまでアイキャッチ効果を重視したゲームというのも珍しい。さまざまなタイプのゲームが氾濫する昨今においては、テーマを絞り、その部分を強調することが、よりそのゲームの存在感や魅力を際立たせることになるだろう。

仕様

○サイズ／H1930×W700×D680（㎜）
○重量／70㎏
○消費電力（外部電源使用）／AC24V／200W
○7月6日発売予定
○OP価格56万8000円（筐体）
○OP価格3万2500円（専用景品）
「筐体＋専用景品のセット販売」

問い合わせ先

サミー㈱AM営業本部　TEL／03（5950）3760

ナインポケット

アルバ㈱

新商品クローズアップ CLOSE-UP …for Operator's

今回ご紹介する「ナインポケット」は、子供から大人まで幅広い層が楽しめる、極めてアミューズメント性の高いプライズ機である。アルバ㈱（本社・東京、阿部仁社長）のアーケード初参入作でもある同作。それだけに、ゲーム内容、難易度設定、外観のデザインに至るまで、あらゆる部分から同社の意気込みが感じ取れる作品だ。

ナインポケット™

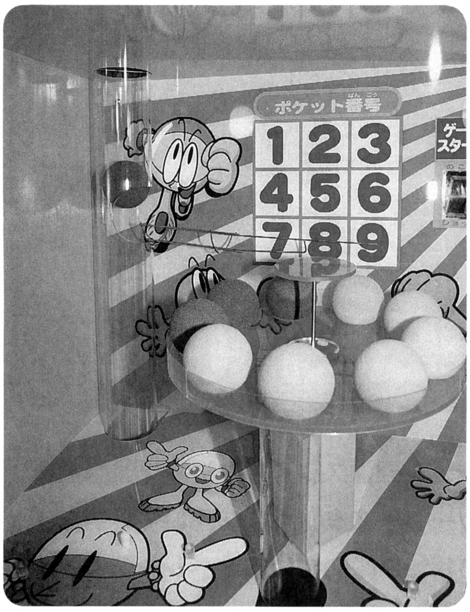


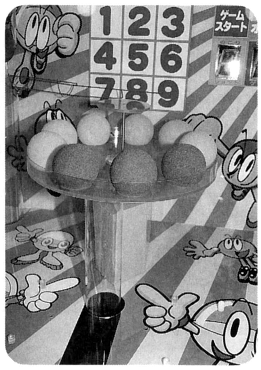
試行錯誤を重ね発売された「ナインポケット」

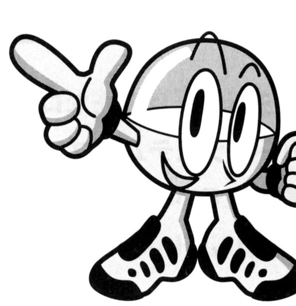
最近は昔に比べ、純粋に「遊べる」プライズ機が増えた。極端な話、景品がなくてもゲームの魅力だけでお客のリプレイを促す製品は多いといえるだろう。「高インカム＝良い景品の投入」と考えているオペレーターは多いとは思うが、長期にわたる安定したインカムを期待するには、ゲーム内容も同様に重要となってくるのだ。

その意味で「ナインポケット」は十分その期待に応え得るプライズ機であろう。それは同機がこれまでのプライズ機にはない斬新なアイディアを随所に盛り込んでいるためだ。

「『ナインポケット』の元となる『セブンポケット』は、昨年製作し、ロケテストでもかなりの高インカムを上げていました。ただ、発売するまでには至らなかった。私自身、何かが足りないと感じたからです。その状況の中、社内から『ビンゴの要素を取り入れたらどうか』という意見があり、これならいけると思い、さらに外観デザイン、ゲームシステムを含め、アイディアを煮詰めていきました」（同社・阿部仁社長）。









坂面に絶妙に打たれた杭



ポケットから回収されたボールは、左の筒を通り回転盤に戻されていく

従来の製品にはない斬新なアイディア

操作はコンパネ上のボタン1つで行なう。プレイヤーはこのボタンを押し、回転盤のボール目掛けて銀玉を打ち上げ、ボールを下の坂に落としていく。坂は手前に向かってなだらかに傾斜しており、一番手前には1～9の数字が書かれたポケットが設けられている。ボールがポケットに入ると盤面にある3×3のパネル上でそれに呼応した番号が点灯していき、合計4つの銀玉で見事縦横斜めいずれかのラインを完成させると景品払い出しとなる。

ボタンを押すだけの簡単操作で、奥の深いゲームが楽しめる。これが同作の最大のセールスポイント。特に「ボールとボールをぶつける」という斬新なアイディアは、確実にゲーム性の幅を広げているといえるだろう。

例えば一番右の9のポケットを狙いたい場合、プレイヤーはボールの左を突くようなタイミングで銀玉を打ち出す。こうすることで、ボールは右方向に弾かれ、9のポケットに近い場所に落ちるわけだ。銀玉とボールの接触する微妙な位置、さらに回転盤のスピードまで計算に入れることとなり、細かい部分での攻略が必要となるのだ。

もちろんプレイヤーもそのうちゲームに慣れてくる。実力がそのまま出ていたら、景品は取られるばかりで、オペレーターの採算は取れていけない。そして、それを防ぐための工夫もきちんと同作には用意されている。特に、坂に撃たれた杭の存在は大きい。ラインの完成に絡みやすい番号に入りそうになるとボールを弾くよう絶妙に配置されているのだ。また、スタート時の銀玉数、リーチ時のボタンレスポンス変更等のディップスイッチによる難易度の設定、さらに手動による杭の配置、ポケットの仕切り板の上昇までが簡単に行なえ、ロケごとのユーザーの特徴にあわせた仕様にも変更できる。

アイキャッチ性という面では、原色でペイントされた外観と筐体内をボールがポンポン弾む様子から、遠くから見ていてもとにかく目立つ。また、ポケットから回収されたボールが透明の筒を通り、回転盤に戻っていく様は、見ているだけでも十分楽しめるもの。子供から大人まで幅広くアピールできるだろう。付属のパネルを上部に設置し、飾り布で景品のショーケースを装飾すればさらにお客の目を集めることも可能だ。

取材時はまだ数店でロケテストしか行われていない状況だったが、どの店でも軒並み好リアクションを得たようだ。

「他のお客のプレイに目を魅かれ、遊ばれている方が多いですね。ボールが派手に飛び跳ねることによる見た目のおもしろさみたいなものがあるんでしょう。また一度ゲームオーバーになっても、もう一回、もう一回と、継続プレイをされている方も目立ちます。売上も導入時から高インカムを持続していますよ」（千葉県・A店）。

尚、専用景品は「ポケモンバンカーズ」を始め、順次発売予定。カプセルは100φと120φの2種類を用意している。

仕様

○サイズ／H1800（上部看板除く）×W750×D890（㎜）
○重量／150kg
○消費電力／130W（待機時）、210W（最大）
○電圧／AC100V（50／60Hz）
○発売中
○OP価格54万8000円
○専用景品／ポケモンバンカーズ（入数95、OP価格3万9000円）
○専用カプセル／100φ（入数250、OP価格8750円）、120φ（入数200、OP価格1万2000円）
○アルバ㈱製

問い合わせ先

アルバ㈱　TEL／03（3327）0044

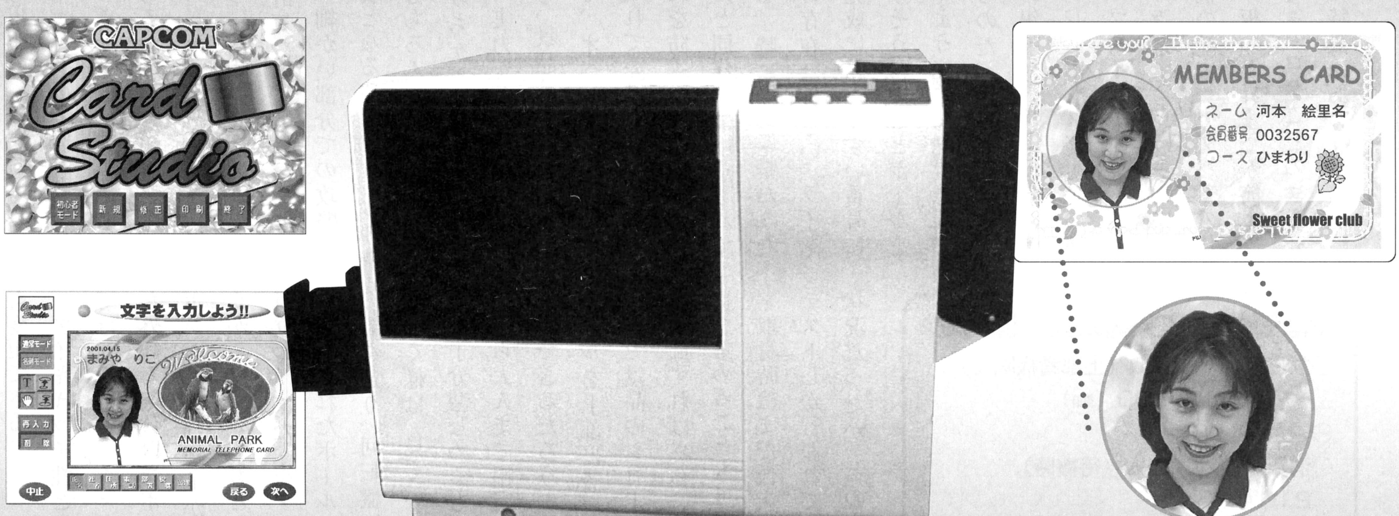
関連商品研究 …for Operator's RESERCH

プリカ　カード・スタジオ

㈱カプコン

この夏、㈱カプコン（本社/大阪、辻本憲三社長）は新たなロケーション運営スタイルの提案を開始する。様々なカードの出力が可能なフルカラーカードシステム“プリカ　カード・スタジオ”を用いて、店舗運営における様々な会員サービスを提案・展開していく予定だ。横ばい状態が続いているオペレーティング業界の中で、この新戦略がどのような結果を出していくのか、非常に楽しみである。





↑ 印刷結果の原寸写真図



ビジネスカード　メンバーカード　証明カード　名刺カード

ロケーション会員カードという新しい可能性

　同社が行なう提案。それは経営コンサルタントという特に堅苦しいものでもなく、店舗リニューアルといった大きなリスクを背負うものでもない。簡単に言えば、発想転換のためのアイディアの提案。会員サービスという発想もそのひとつである。

　例えば、異業種に目を向けると、百貨店、航空会社、CDショップなど、様々な会員サービスを行なっている。特に中でも航空会社のマイレージサービスは、移動距離に応じて航空券をプレゼントするというシステムで、多くの会員＝顧客を獲得した（J社は350万人突破）。そのほか、人気が下火になったJリーグのあるチームでは、スタジアムでポイントカードを発行。入場時にバーコードでチェックし、ポイントに応じてグッズをプレゼントしている。

　とにかく現在、生き残りをかけて、リピーター＝顧客獲得のための会員サービスを強化。会員増加による経営安定基盤の確立に力を入れている。業績ダウンという言葉を聞き飽き、また、追い討ちをかけて購買力が低下している今、こうしたサービスで少しでも多くの顧客を掴んでおきたいというのは、どの業種にも言えることだろう。しかし、ロケーション現場では、皆無と言っていい程、こうした発想が持たれていなかったのである。

　同社では〝プリカ　カード・スタジオ〟を通じて、まず会員制サービスを提案。何度も足を運ぶ顧客が多い割りには、その顧客に対するフォローが何ら行なわれていないという現状を踏まえ、様々なサービスを提案していく。

　その内容としては、ポイントが貯まれば景品がプレゼントされるサービスやメダルの預かり、フィットネスクラブのような月額一定料金納入型のフリープレイサービスなど、様々なものが考えられる。

　また、最近増え始めている物販コーナーともからめて、様々なポイントサービスが展開できるだろう。

　言い方が悪いかも知れないが、ポイント制会員カードというのは、顧客を引き付ける上での非常に有効なツールである。例えば、1000円お買い上げでワンポイント。20ポイント獲得で1000円割り引き、というサービスを行なっている店舗と、それを行なっていないレコードの店舗が並んでいたら、やはり顧客は理屈抜きに前者の方へ集まるだろう。また、このことは東京・大阪間移動の飛行機利用者を増やした航空会社の実績としても現われている。

　つまり、ロケーションも付加価値サービスを提供することで会員を増加させて、運営の安定基盤を確立していくというのが、同社の提案のコンセプトでもあるのだ。

　また、会員制浸透により、ゲーム人口そのものを増加させていくという方法論も、ゲームメーカーとして提唱していく。

　リピーターを獲得するという意味では、同社のメインターゲットとなる中小のオペレーターにとっても、顧客情報の把握など、多くのメリットが考えられる。

簡単にオリジナルカードが作成できる、操作性を重視

　では、ハードについて説明しよう。システムはノートパソコン、超高速プリンター、PCカード、青カーテン等の周辺備品のセットで販売。オリジナルのソフトにより、コンピューターが苦手な人でも、フレームや背景の取込みができる操作性を実現し、また、専用カードなどにより、ランニングコストの低価格化も実現している。プリンターは様々カードに対応。また、顔写真入りのフルカラーの名刺も短時間で作成できる。

　さて、作成できるカードだが、テレフォンカード、名刺、磁気カード、バーコードカード、IDカード、社員証など、現在、市場で使われているものなら、全てと言っていいほど作成できる。そしてその多種多様に亘る活用方法を、同社が提案していくのである。

【サービス面における利用方法】

●顔写真入り会員カードの発行

　名前などの入力にはコンピューターを使用するため、入会時に個人データも把握できる。さらにバーコードや磁気カードを使用すれば、より詳細にデータ管理できる。

●ポイントサービス

　バーコードや磁気カードでチェックし、ポイントが貯まれば何らかのサービスを提供する。ペーパータイプのカードで会員カードを作成すれば、スタンプサービスも行なえる。

●オリジナルテレフォンカードの作成

　イベント時の賞品となるオリジナルテレフォンカードも簡単に作成できる。

●ミニカードポップ

　隠しコマンド表といった店舗オリジナルのミニカードポップも簡単に作成できる。

●ホームページの作成

　システムのパソコンで、インターネットサービスも行なえる。

【ビジネス面における利用方法】

●社員証の作成

　アルバイトなど、顔写真入りのネームカードが作成できる。

●名刺の作成

　フルカラーの顔写真入りの名刺も作成できる。

　その他、同社はこのシステムを通じて、運営スタイルを提案。システムがコンピューターベースのため、数値管理など、その内容は幅広くなっていくだろう。商品名そのものは、「プリカ　カード・スタジオ」というカード作成機能が前面に出たものだが、その背景にはロケーション運営の効率化・活性化を提案する同社の新たな戦略がしっかりと組み込まれているのである。

仕様

○発売日／7月上旬
○価格158万円（税別）

問い合わせ先

㈱カプコンAM事業部・国内販売事業
西日本販売チーム/TEL06(920)3633
東日本販売チーム/TEL03(3340)0730

25・26日、東京ビッグサイトで開催!!

〔同時開催〕テーマ展示&併設セミナー・フォーラム

各出展社の展示とともに、主催者としてのテーマ展示を企画します。また、展示会に併せて、関連併設セミナー・フォーラムを開催します。デイ／ナイト市場におけるカラオケ成功事例、カラオケを取り巻く新しい事業展開、カラオケ複合店舗、顧客サービス・満足度を向上させるためのマニュアル、通信ネットワーク・マルチメディアとカラオケビジネスなど、経営的視点や近未来的視点を盛り込んだテーマを予定しています。

'98カラオケセミナーin東京

9月25日（金）

A. 21世紀に勝ち残る売上増収の経営戦略
繁盛店に見る経営コンセプトと実践的運営

B. パート・アルバイトの育成術
意識改革を促す育成・管理マニュアル

C. ディーラービジネス我社の戦略
トップセールスマンが語る営業の実践

9月26日（土）

D. 成功事例に学ぶ経営と運営手法
大商圏下の小型店舗は如何に不振脱却するか

E. 店長必修！　基礎から学ぶ係数管理
効率的なカラオケボックスの運営管理学

F. 不景気を克服する飲食店経営
明日からできる酒場市場の顧客確保術

'98カラオケサミットin東京

9月25日（金）

1. 音楽産業に果たすカラオケの役割
これからのカラオケに何を求め、何を期待するか

2. ネットワークビジネスへの展望
通信カラオケネットワークの活用と効果

9月26日（土）

3. 次世代カラオケシステムの提言
カラオケメーカーによる新システムの展望

4. 拡がるカラオケマーケット
カラオケ市場の活性化とニュービジョン



過去の「カラオケセミナー in 東京」の模様

過去の「カラオケサミット in 東京」の模様


〔スペシャルステージ〕パーフェクト・シンガー募集中!　目指せ100万円

その曲を、歌詞を見ずに唄えるか?

いつもは得意なあの曲、もし歌詞が見れないとしても、君はうまく唄いこなせるか?
目指せ100万円「パーフェクト・シンガー」は、歌詞をパーフェクトに唄えるかが勝負の分かれ目。

賞　品

★グランプリ（9月25日・9月26日各1名）
賞金1,000,000円

★グランプリを逃したチャレンジャーにも
豪華賞品ご用意

●チャレンジ方法

電話でカンタン申し込み
挑戦受付コール
03-5972-5302

▶ **抽選で出場者決定**
＊招待状をお送りします。

▶ 25日・26日共に　グループ参加大歓迎！

一次予選
最後まで間違えずに唄えれば二次予選に進出。
グループ参加OK!
ポップス／演歌のジャンル指定OK!

▶ **二次予選**
代表者だけで対決!
ジャンル指定はOK!

▶ **決勝戦**
代表者だけの最終バトル！
もちろんジャンル指定もなし。

これが課題曲だ!!　練習して、パーフェクトに覚えよう。

ポップス

- ひだまりの詩（Le Couple）
- 恋しさとせつなさと心強さと（篠原涼子）
- CAT'S EYE（杏里）
- White Love（SPEED）
- Bad Girl（相川七瀬）
- MUGO-ん…色っぽい（工藤静香）
- 渚にまつわるエトセトラ（Puffy）
- CAN YOU CELEBRATE?（安室奈美恵）
- PROMISE（広瀬香美）
- 未来予想図（Dreams Come True）
- GET MY LOVE（MAX）
- Hello again（MY LITTLE LOVER）
- 出逢った頃のように（Every Little Thing）
- 中央フリーウェイ（松任谷由実）
- ら・ら・ら（大黒摩季）
- I'm proud（華原朋美）
- Departures（globe）
- 負けないで（ZARD）
- 駅（竹内まりや）
- DESIRE（中森明菜）
- MajiでKoiする5秒前（広末涼子）
- 抱いて（松田聖子）
- My Revolution（渡辺美里）
- TOMORROW（岡本真夜）
- PRIDE（今井美樹）
- 硝子の少年（KinKi Kids）
- 幸せな結末（大滝詠一）
- However（GLAY）
- Love is…（河村隆一）
- シングルベット（シャ乱Q）
- 仮面舞踏会（少年隊）
- 青いイナズマ（SMAP）
- どんなときも（槇原敬之）
- イノセントワールド（Mr.Children）
- 2億4千万の瞳（郷ひろみ）
- それが答えだ！（ウルフルズ）
- 白い雲のように（猿岩石）
- スニーカーぶるーす（近藤真彦）
- Love Love Show（THE YELLOW MONKEY）
- いとしのエリー（サザンオールスターズ）
- GLORIA（ZIGGY）
- すみれSeptember Love（SHAZNA）
- ロビンソン（スピッツ）
- メロディー（玉置浩二）
- Remember me（チューブ）
- LOVE（T-BORAN）
- 乾杯（長渕　剛）
- ALONE（B'z）
- WAになって踊ろう（V6）
- ONLY YOU（BOØWY）

演　歌

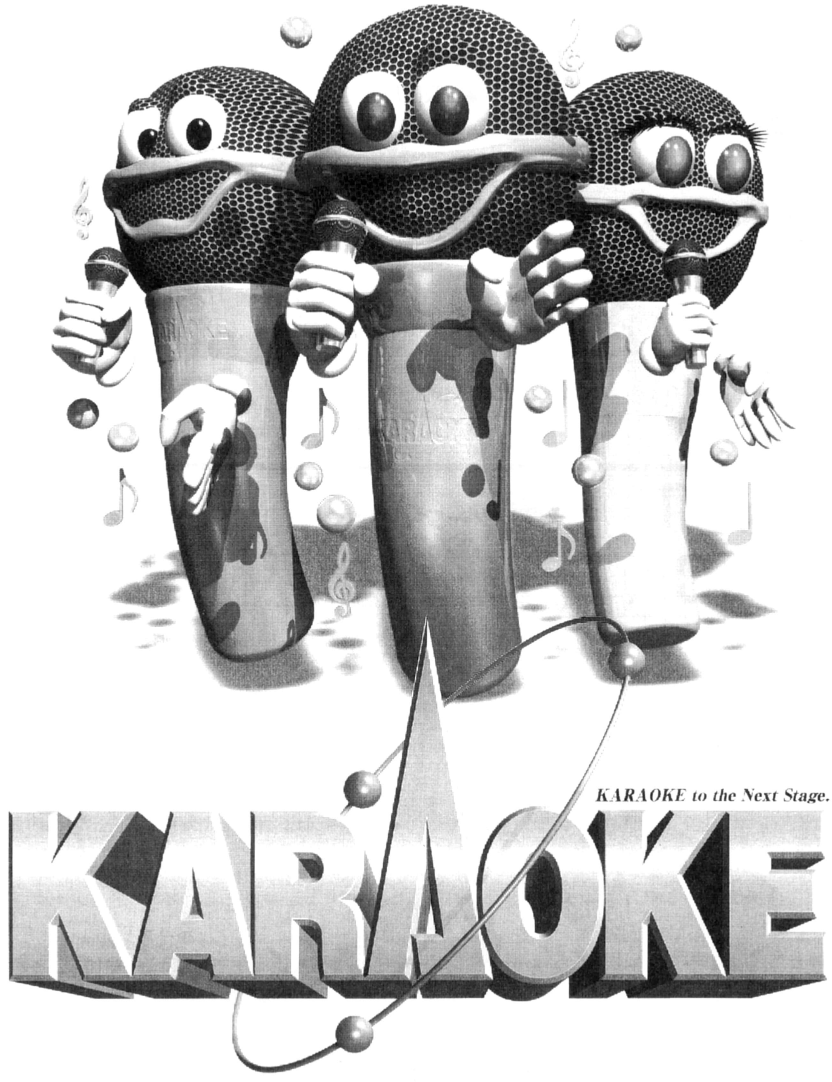
- 川の流れのように（美空ひばり）
- 雨の慕情（八代亜紀）
- せんせい（森昌子）
- 北の宿から（都はるみ）
- 津軽海峡・冬景色（石川さゆり）
- 越後情話（小林幸子）
- 人生いろいろ（島倉千代子）
- 幸せになります（城之内早苗）
- 命くれない（瀬川瑛子）
- 人生桜（中村美律子）
- めおと酒（長山洋子）
- 越前岬（川中美幸）
- 祝い酒（坂本冬美）
- みれん（藤あや子）
- 女酒（長保有紀）
- かざぐるま（天童よしみ）
- 女の日本海（三船和子）
- あじさい橋（原田悠里）
- 海峡わかれ町（服部浩子）
- 風ぐるま恋唄（田川寿美）
- 酔芙蓉（島津悦子）
- 笑って許して（和田アキ子）
- なごり雪（イルカ）
- ラヴ　イズ　オーヴァー（欧陽菲菲）
- ブルーライトヨコハマ（いしだあゆみ）
- 与作（北島三郎）
- 冬のリヴィエラ（森進一）
- 北酒場（細川たかし）
- よこはまたそがれ（五木ひろし）
- 中の島ブルース（内山田洋とクールファイブ）
- 終着駅長崎（前川清）
- みちのくひとり旅（山本譲二）
- うそつき（香田晋）
- 雪國（吉幾三）
- 夢芝居（梅沢富美男）
- さざんかの宿（大川栄策）
- 熱き心に（小林旭）
- 北国の春（千昌夫）
- うそ（中条きよし）
- 嫁にこないか（新沼謙治）
- さそり座の女（美川憲一）
- なみだ坂（村田英雄）
- すきま風（杉良太郎）
- 君のひとみは10000ボルト（堀内孝雄）
- 贈る言葉（海援隊）
- 結婚しようよ（吉田拓郎）
- 嵐を呼ぶ男（石原裕次郎）
- お嫁においで（加山雄三）
- ルビーの指輪（寺尾聰）
- もしもピアノが弾けたなら（西田敏行）

お問い合わせ先

◎全国カラオケ事業者協会　本部事務局
〒141-0021　東京都品川区上大崎2-24-11　目黒西口マンション2号館503号
☎03-3495-5581　FAX:03-3495-5644

◎日本経済新聞社　事業局総合事業部
〒100-8066　東京都千代田区大手町1-9-5
☎03-5255-2847　FAX:03-5255-2860

今年の「カラオケ・フェスタ」は9月



「カラオケ・フェスタ」は、全国のカラオケオペレーターによる「全国カラオケ事業者協会」が主催する総合カラオケ機器展示会で、「STEP UP!　拡がるカラオケマーケット」がテーマ。

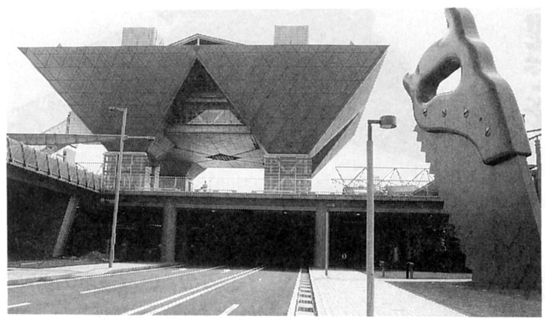
業界の最新情報や機器、顧客ニーズに対応しえるニュー・サービスなどを豊富に紹介する展示会ですので、ナイト市場やデイ市場関係のお客さまはもちろん、カラオケボックスを複合したホテルやアミューズメント・レジャー施設関連の方々、カラオケを集客の新機軸とした飲食・レストラン経営の方々にも、新たなビジネス展開をご提案できるものと自負しております。

また同時に、新規事業展開や顧客サービスなどの経営的視点から、あるいは通信ネットワークやマルチメディアといった近未来的視点から業界の未来像を考えるフォーラムやセミナーも好評だった昨年に引き続き開催します。

現在カラオケ・ビジネスに携わっておられる方々はもちろん、今後カラオケの導入や複合をお考えの方々、そして業界への参入を検討される方々など、みなさまのご来場を心からお待ち致しております。

■会場への交通
- ●東京臨海新交通臨海線"ゆりかもめ"「国際展示場正門駅」下車（新橋駅から約20分）
- ●臨海副都心線「国際展示場駅」下車（新木場駅から約6分）
- ●水上バス「有明客船ターミナル」下船（日の出桟橋から約25分）

※JR東京駅・羽田空港より路線バス運行



➊ 会場：東京ビッグサイト（東京国際展示場）

カラオケ産業展示会&セミナー・フォーラム

'98 カラオケ・フェスタ

STEP UP!　拡がるカラオケマーケット

◆名称：'98カラオケ・フェスタ
◆テーマ：STEP UP!
　拡がるカラオケマーケット
◆主催：全国カラオケ事業者協会
◆特別協力：日本経済新聞社
◆会期：1998年9月25日㈮ 10:00am～6:00pm
　9月26日㈯ 10:00am～6:00pm
◆会場：東京国際展示場"東京ビッグサイト"西ホール

「'97カラオケ・フェスタ」の模様 ➡



〈出展内容〉①業務用カラオケ機器　②各種映像・音響製品　③照明および演出に関する製品　④施設運営・管理システム　⑤マルチメディア関連商品　⑥アミューズメント関連機器　⑦飲食関連商品　⑧その他

安全性を重視

F827 コインロック

新発売

ローコスト

- 標準の同一番号は1種
  他は全て登録番号
- 自販機規格ですので取付は従来品と同じです
- 主要 パーツは全て黄銅製
- キーは方向性のないリバーシブルタイプ



取付長さ　17.4mm

F930

3方向に12本ピン採用
4200万種類!!

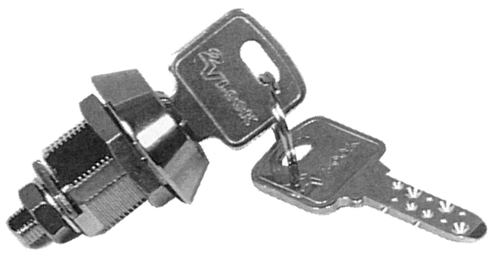
取付長さ　17.4mm

FiRST LOCK

2V LOCK ツーブイロック
The Super Lock System. Produced by First Lock.

一つの鍵で管理が可能

二ケ所抜きも可能に



F940

- 破壊防止用ガードリング付（FDR方式）
- 鍵板は重厚な洋白材を使用（ｔ=2.2）
- 安全を重視した「3方向」（12本ピン）
  ※最大15本ピン
- キーは方向性のないリバーシブルタイプ
- 豊富な鍵違数（理論値4200万種類）
- 標準同一番号は、10種。他はすべて登録番号です。
- 特注により、マスターキーも制作します。（子鍵は100種）
- 自販機規格ですので、取付寸法は従来品と同じです。
- 主要パーツは全て黄銅製（クローム）



人気の2Vロックに、
F940（ネジ太タイプ）新登場!!
セガ社製品対応

取付長さ 22mm
軸寸法　M10

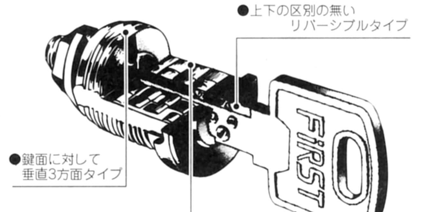
あの2Vロックシリーズ（F930,F935,F940,F950,F950S）が一本のキーで管理OKに!!

F935

取付長さ 17.4mm
軸寸法　M10



ネジ太タイプ!!



F950

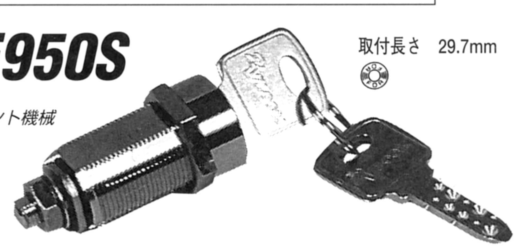
取付長さ　29.7mm



F950S

取付長さ　29.7mm

F950,F950Sは一般アミューズメント機械
スロットマシンが管理できる。



営業品目　2Vロック・コインロック・カインドロック・カインドロックⅡ・Xロック・八万ロック・スイッチロック・各種シリンダー錠　製造販売 及び 加工品、特注品・他

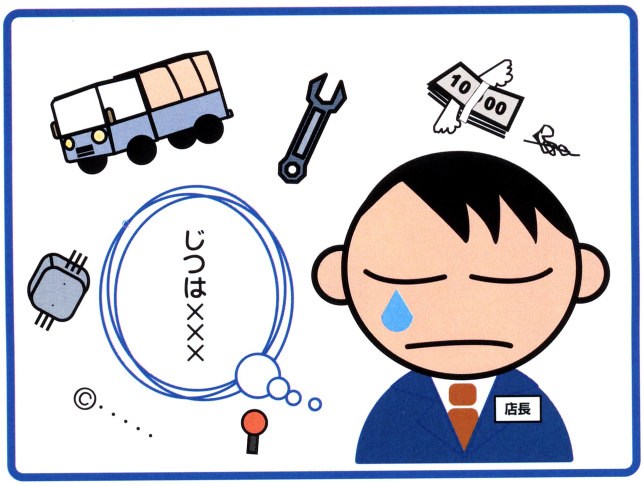
鍵のことならなんなりとご相談下さい。
くわしくは、カタログをご請求下さい。

FiRST

株式会社 ファースト・ロック

本社営業部　〒304-0000 茨城県下妻市大字江上山1645-10　TEL0296(43)7591㈹　FAX0296(43)7598
東京営業所　〒182-0023 東京都調布市染地3-1-61　TEL0424(87)5221㈹　FAX0424(87)0776







近くの総商今月のオススメ

オススメ!

STREET FIGHTER ZERO 3

ストリートファイターZERO3





オススメ!

ストリートファイターZEROシリーズ最新作、ついに誕生!!新システム「ISMセレクト」を採用!!

KONAMI PRESENTS HYPER BISHI BASHI CHAMP

ハイパービシバシチャンプ

オススメ!



好評のチャンプシリーズ第4弾!ミニゲームは25種類!2台まで通信可能!

W824×D1,195×H1,861mm

テクノドライブ

技之運転

人類全能化シリーズ第2弾!運転技術を測定&強化せよ!

オススメ!





W880×D1,018×H2,060mm

VICTORY HORSE

ヴィクトリーホース

メダルパチンコシリーズ第4弾!



W660×D710×H2,100mm

GOLDEN REGION

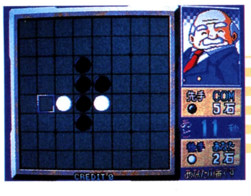
ゴールデンリージョン

スロットとモニターによって2段階の遊びを取り入れたニュータイプのシングルメダル機!



W600×D666×H1,840mm

オセロしようよ



3つのモードは対戦あり、修行あり!オセロ博士から秘伝書をゲットしろ!!

Hello Kitty フラワービンゴ

今人気のキティちゃんがかわいい声でしゃべりだすみんなもう夢中!



W830×D610×H1,855mm
企画(株)サンリオ/製造(株)オービット

麻雀 立直一発

DYNAX SOFT Div.



蘇る立直3 ここに極まる!

いつもおそばに
株式会社 総商
本社 〒444-0912 岡崎市井田西町17-4
TEL0564(24)2581(代) FAX0564(22)0555

SANWA'S PARTS

SANWA

※ジョイスティックは全てにシャフトカバーが付いています。
※当社のパネルは全てステンレス製のため、サビません。

PANEL

ブラストタイプ



00M-8-6BSRT-H
長寿命リードスイッチ使用

アストロタイプ



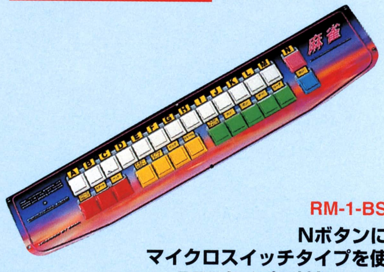
00M-8-6ART
長寿命リードスイッチ使用

バーサスタイプ



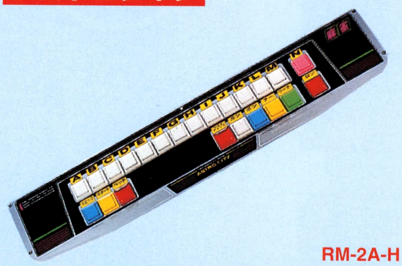
00M-8-6VS-H
長寿命リードスイッチ使用

ブラストタイプ



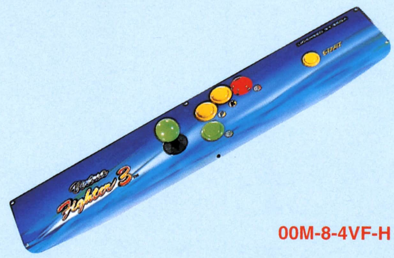
RM-1-BS-H
Nボタンには
マイクロスイッチタイプを使用
BETタイプの基盤にも対応

アストロタイプ



RM-2A-H
Nボタンにはマイクロスイッチタイプを使用

バーチャ3専用



00M-8-4VF-H

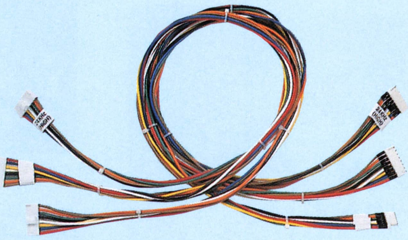
新製品

ワンタッチ型
シンクロ連射基盤
（MGM-SS2）

30発/秒、15発/秒の連射切替が可能!!

廉価版のシンクロ連射（CLコネクターにて接続）もあります。

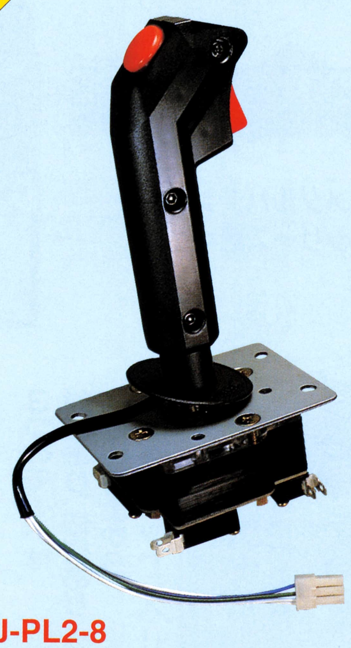
15KHZ→24KHZ 変換ハーネス（MC-H）



モニター基盤からサービス扉を開けた所まで端子を延長。
簡単に周波数の差替えができます。
※アストロシティ・NEWアストロシティ対応

新製品

デジタル式
トリガージョイスティック



JLJ-PL2-8
シャフト部分が回転しないガタのないトリガージョイスティック

SANWA
三和電子株式会社
〒173-0034 東京都板橋区幸町20-15
TEL 03(3959)6611(代) FAX 03(3955)9208
振込銀行:住友銀行 大塚支店(普)173617

Sanwa Denshi Co.,Ltd.
20-15,SAIWAI-CHO,ITABASHI-KU,TOKYO,JAPAN.
PHONE:03-3959-6611 FAX:03-3955-9208
PHONE:03-3554-2261 FAX:03-3554-2232 TRADE DEPT



639 ハローキティじゃんけんスタンプ
80個入　OP ￥31,200



657 ボクシングパンチグローブ
96個入　OP ￥36,000



683 シャーベットアクセサリー
240個入　OP ￥18,000



623 ハローキティウォッシュタオル
200個入　OP ￥18,000



612 オールキャラクターストラップ
100個入　OP ￥30,000



655 ボンバーマンアソートセット
200個入　OP ￥20,000



651 スヌーピー小物ポーチアソート
80個入　OP ￥28,000



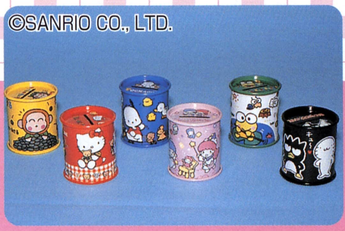
627 ハローキティクリアポーチキーホルダー
200個入　OP ￥20,000



630 ハローキティパンチ人形
200個入　OP ￥20,000



520 サンリオ立体コインバンク
200個入　OP ￥20,000



656 サンリオブリキミニバンク
200個入　OP ￥18,000



643 スヌーピーソフトキーホルダー
200個入　OP ￥30,000



407 ドラえもんフェイスランプ
48個入　OP ￥24,000



408 ドラえもん人形付貯金箱
96個入　OP ￥30,000



404 ドラえもんソフトキーホルダー
200個入　OP ￥30,000



113 メタルフレームサングラス
100個入　OP ￥20,000



21 ファッションカラーサングラス
100個入　OP ￥20,000



465 ミニキュートネイルアート
200個入　OP ￥20,000



249 天然石チタンピアス
100個入　OP ￥15,000

株式会社 エイチ・エヌ・アンド・アソシエイツ

〒422-8041　静岡市中田1丁目8-10
TEL.　054-283-1333（代）10:00～18:00
FAX.　054-283-1132

発送は全て元払いサービス中

※セット内容が若干変更になる場合がございます。予めご了承ください。

御注文はFAXで24時間受付
FAX.054-283-1132

振込先
東京三菱銀行 蒲田支店（当）0930705
（株）エイチ・エヌ・アンド・アソシエイツ

携帯電話をファッショナブルに変身。クリアカバーで操作時にライトアップ

ブラックライト発光

適応機種
☆NTTドコモ P205・P206
☆IDO 521G
☆ツーカー PH081
☆J PHONE DP-145
☆セルラー HD60P

ボディカラー6カラー

携帯電話透明カバー

スケテール

48個入
OP￥36,000



ブラックライト発光



ネオンブレス
200個入 OP￥15,000

ブラックライト発光



ネオンリング
200個入 OP￥12,000

ブラックライト発光



ネオンチューブブレス
200個入 OP￥12,000

ブラックライト発光 （1パック3本入り）



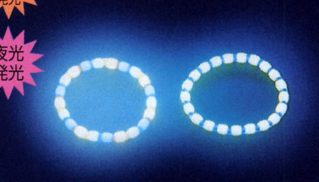
ネオンビーズブレス3Pセット
200個入 OP￥12,000

ブラックライト発光



ネオンコードブレス
200個入 OP￥12,000

ブラックライト発光 24時間連続夜光発光 夜光発光



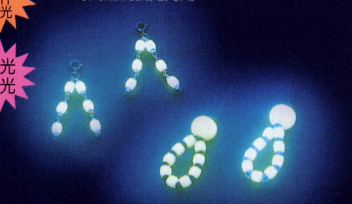
ルミナスビーズブレス
50個入 OP￥25,000

ブラックライト発光 24時間連続夜光発光 夜光発光



ルミナスビーズストラップ
50個入 OP￥35,000

ブラックライト発光 24時間連続夜光発光 夜光発光



ルミナスビーズK/H
50個入 OP￥18,000

24時間連続夜光発光 ブラックライト発光 夜光発光



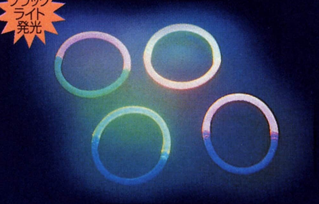
ルミナスボールチェーン
200個入 OP￥12,000

ブラックライト発光



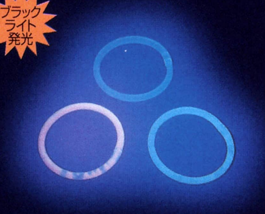
ネオンウォーターブレス
200個入 OP￥12,000

ブラックライト発光



ネオンツートンブレス
200個入 OP￥12,000

ブラックライト発光



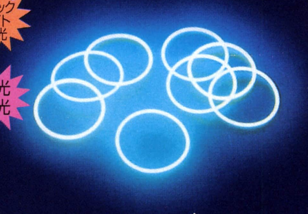
ネオンジェリーブレス
200個入 OP￥12,000

ブラックライト発光



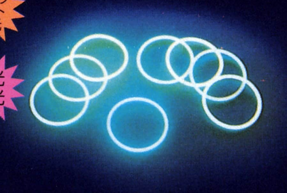
ネオンコイルブレス
200個入 OP￥12,000

ブラックライト発光 夜光発光



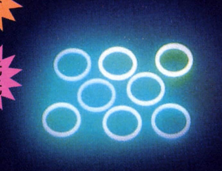
ルミナスミルキーブレスL 20cm
200個入 OP￥12,000

ブラックライト発光 夜光発光



ルミナスミルキーブレスS 16cm
200個入 OP￥12,000

ブラックライト発光 （1パック3ヶ入り） 夜光発光



ルミナスミルキーリング3Pセット
200個入 OP￥12,000

ブラックライト発光



ネオンホイッスルK/H
120個入 OP￥12,000

今年大ブレイク!!
異次元空間のライトイルミネーション

(ブラックライト発光マニキュア)



ミッドナイトXマニキュア
36個入 OP ¥28,800

(太陽光変色マニキュア)



マジックカメレオンマニキュア
36個入 OP ¥28,800

(夜光24時間発光マニキュア)



ナイトファンタジーマニキュア
36個入 OP ¥28,800

(夜光24時間発光マニキュア)



ルミナスマニキュア
48個入 OP ¥36,000



魔法のペン
120個入 OP ¥24,000



ルミナスオーバルK/H
100個入 OP ¥12,000



スターキーライト
100個入 OP ¥12,000



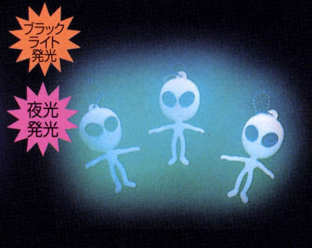
オーバルキーライト
100個入 OP ¥12,000



ライトボールK/H
100個入 OP ¥22,000



ルミナススケルトンK/H
120個入 OP ¥12,000



ルミナススペースエイリアンK/H
100個入 OP ¥12,000

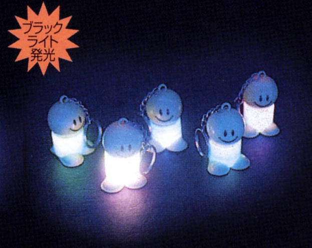
(ボールチェーン3ヶ付)



ルミナスエイリアン3連K/H
100個入 OP ¥18,000



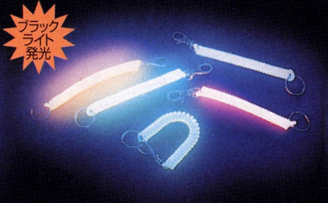
ネオンアクアリューム
144個入 OP ¥18,000



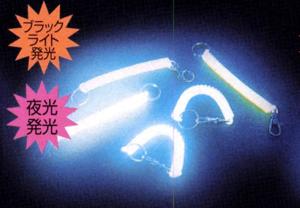
スマイルスプリングK/H
120個入 OP ¥12,000



ネオンバンジースリムK/H
100個入 OP ¥12,000



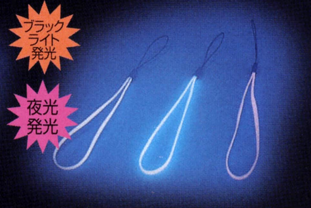
ネオンバンジーK/H
100個入 OP ¥12,000



ルミナスバンジーK/H
100個入 OP ¥12,000



ネオンクリアストラップ
120個入 OP ¥12,000



ルミナスストラップ
100個入 OP ¥12,000



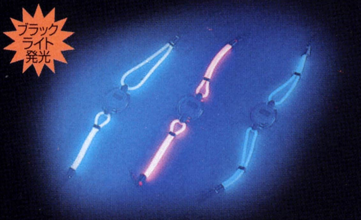
ネオンコードK/H
120個入 OP ¥12,000



エイリアンウォッチ
100個入 OP ¥30,000



ダイバーリングウォッチ
100個入 OP ¥30,000



ネオンストリングウォッチ
100個入 OP ¥24,000

株式会社 エイチ・エヌ・アンド・アソシエイツ

〒422-8041 静岡市中田1丁目8-10
TEL. 054-283-1333(代) 10:00〜18:00
FAX. 054-283-1132

発送は全て元払いサービス中

※セット内容が若干変更になる場合がございます。予めご了承ください。

御注文はFAXで24時間受付
FAX.054-283-1132

振込先
東京三菱銀行 蒲田支店(当)0930705
(株)エイチ・エヌ・アンド・アソシエイツ

ヤング個性派に大人気!

M-1 ブレス



1ケース 125個 OP価格¥31.250

M-2 ブレス



1ケース 125個 OP価格¥31.250

●ディスプレイ例



※掲載商品は、全てP.P袋入なので
コンビニ・75φなどにも使用可能です。

M-3 ブレス　M-4 革ブレス



1ケース 120個
OP価格¥30.000

1ケース 120個
OP価格¥30.000

フラダンスペアー



1ケース 84個 (23cm) OP価格¥29.400

はちの恋人



1ケース 65個 (28cm) OP価格¥27.950

M-5 ブレス



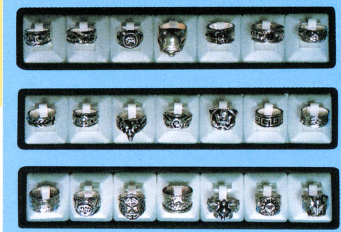
1ケース 120個 OP価格¥30.000

熊 I Love You



1ケース 80個 (23cm) OP価格¥27.200

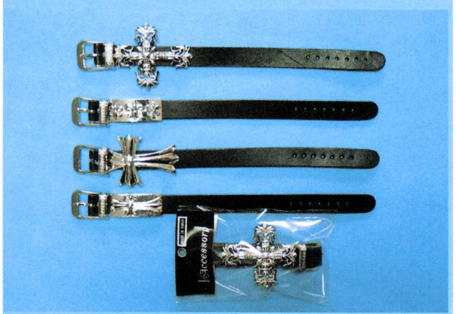
メンズリング



A (R-11)
B (R-12)
C (R-13)

メンズリング
A 1ケース (R-11) 140個
OP価格¥35.000
B 1ケース (R-12) 140個
OP価格¥35.000
C 1ケース (R-13) 140個
OP価格¥35.000

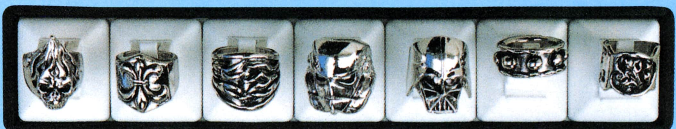
M-7 ブレス



1ケース 80個 OP価格¥28.000

メンズリング

A AR メンズリング



ヒット商品

※この商品はケース入りではなく、PP袋入りです。

B R10 メンズリング



A AR メンズリング
1ケース 140個
OP価格¥35.000
B R10 メンズリング
1ケース 420個
@200
OP価格¥84.000

東南アジア
輸入雑貨貿易
KINKO CO., LTD
(株)金鯱商事

※ご注文は、FAXでお気軽に。
〒465-0025 名古屋市名東区上社4丁目287
TEL 052(701)7593 FAX 052(704)2557
振込先:豊田信用金庫 名東支店〔普〕No.171610〔株〕金鯱商事

Hello Kitty

フラワービンゴ

今人気のキティちゃんが
かわいい声でしゃべりだす
みんなもう夢中！

み～んな
キティが
大好き
なんです



ハローキティーのゴキゲン ゲーム TIME

キティと楽しく遊ぼ 専用グッズも続々でるよ

（仕様）
H 1855
W 830
D 610
重量 90kg
電源／外部電源方式
消費電力 100W
プレイ料金 1回／100円、200円
〒61-45405.

企画／(株)サンリオ
発売元／マルカ(株) (株)オービット
製造／(株)オービット

※改良のため仕様・デザイン等は、
予告なく変更する場合があります。ご了承下さい。

マルカ株式会社 AM部

本社 〒111-0023 東京都台東区橋場1-2-1
TEL03(3875)8235／FAX03(3872)5051
福岡営業所 〒812-0014 福岡市博多区比恵3-61マルカビル
TEL092(414)0320／FAX092(413)2199

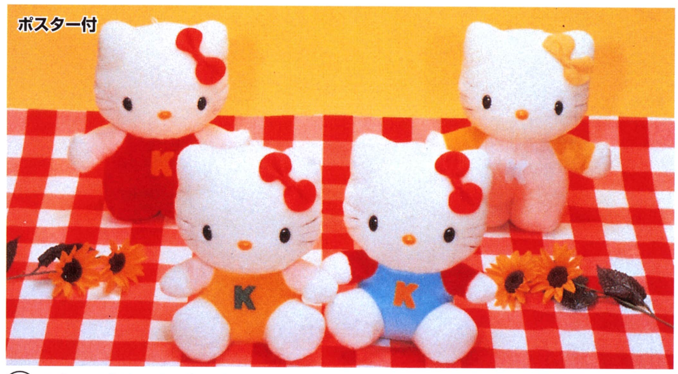
開発製造元
BiT 株式会社オービット
〒578 東大阪市若江西新町4丁目3番18号
☎06(725)8611 FAX06(725)8631

景品専門店!!

景品は松山におまかせ。



①ハローキティ リゾートドール
（70個入）5種 約20cm
OP価格¥30,000
(株)エイコー　© 1976,1998,SANRIO CO.,LTD.



②ビッグサイズ ベーシックハローキティ《数量限定》
（40個入）4種（立ちポーズ 約30cm　座ポーズ 約28cm）
OP価格¥32,000
(株)エイコー　© 1976,1997,SANRIO CO.,LTD.



③ハローキティ ウェイトレスドール
（70個入）5種 約20cm
OP価格¥30,000
(株)エイコー　© 1976,1998,SANRIO CO.,LTD.



④ハローキティウエディング
（61個入）5種 約20cm
OP価格¥30,000
(株)エイコー　© 1976,1997,SANRIO CO.,LTD.



⑤BIGサンリオ フェイスクッション
（48個入）4種 約35cm
OP価格¥30,000
(株)エイコー
© 76,93,96,98,SANRIO CO.,LTD.



⑥サンリオ フラワーファン
（60個入）5種 約12×12×17cm
OP価格¥30,000
(株)エイコー
© 76,89,93,96,98,SANRIO CO.,LTD.



⑦ハローキティ ムームードール
（73個入）6種 約20cm
OP価格¥30,000
(株)エイコー
© 1976,1998,SANRIO CO.,LTD.



⑧ハローキティ&マイメロディ マーブルポーチ
（75個入）10種 約18cm
OP価格¥30,000
(株)エイコー
© 1976,1998,SANRIO CO.,LTD.



⑨サンリオ 冷茶セット
（80個入）4種
OP価格¥30,000
(株)エイコー
© 76,89,96,98,SANRIO CO.,LTD.



⑩ハローキティ ピコピコハンマー
（80個入）6種 20cm
OP価格¥30,000
(株)アミューズ
© 76,85,88,89,92,93,96,98,SANRIO CO.,LTD.



⑪サンリオ くるっぱタフタ
（70個入）4種 約15cm
OP価格¥30,000
(株)アミューズ
© 76,85,88,89,92,93,96,98,SANRIO CO.,LTD.



⑫ハローキティ ホワイト&ゴールド陶器
（65個入）5種 約10cm 即納
OP価格¥30,000
(株)エイコー
© 1976,1998,SANRIO CO.,LTD.

INFORMATION下記商品取扱い

アーバン、アクシス、アシスト、アトラス、アミューズ、アムテック、ウエップシステム、浦山商事、エイチ・エヌ・エー、エイコー、エイブルコーポレーション、エス・エヌ・ケイ、エスケイジャパン、オフィス トコトコ、カプコン、カヨーコーポレーション、共和レジャー、グレイド、洪高貿易、コナミ、コモコ、サブヒロモリ、山雄、ジーエム商事、ジール、システムサービス、スクラッチ、スパイスクリエイティブ、セガ・エンタープライゼス、セントラル、タイトー、タカラアミューズメント、中部商事、データイースト、東上物産、トーシン産業、トーワジャパン、トップ産業、ナビス産業、ニッコウ電子、日本オート玩具、日本ビー・エム・シー、パワーリンク、バンプレスト、ビーアンドエフ、ビジネスセンター、ビジョン、ファイミール、フェイス、フォーユー、ブロッコリー、マルカ、三河商事、メキシコ、メディア商事、森山商会、ユウビス、ロームロード、ワタカ、各種他社製品取扱っております。

ご注文はフリーダイヤルで! **0120(41)3434**

送料無料／（但し、沖縄地域は送料一部負担になります。）

FAXもフリーダイヤルで 0120(73)5189



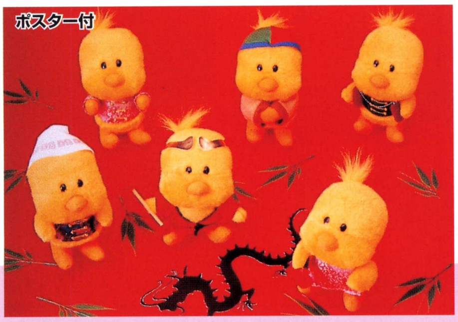
① **天才バカボン ぬいぐるみ ジャンボ**
（40個入）約35cm
OP価格¥30,000
(株)アミューズ
©フジオ・プロ／スタジオぴえろ



② **2WAY 2SPEAKER ミニラジオ**
（70個入）
OP価格¥45,000
※7色（ブラック.シルバー.シャンペン.メタリックブルー.メタリックグリーン.メタリックグレー.メタリックレッド）



③ **まんまのまんま ぬいぐるみ《再販分》**
（80個入）3種 高さ21cm
OP価格¥30,000
(株)システムサービス
発売元 Yujin ©関西テレビ・ラック



④ **日清ひよこちゃんのチャイナドール**
（75個入）6種 約18cm
OP価格¥30,000
(株)エイコー
©1998 NISSIN FOOD PRODUCTIONS CO., LTD.
この商品は日清食品(株)の許諾商品です。



⑤ **防水クォーツ ウォッチ**
（64個入）
OP価格¥45,000



⑥ **モービルフォン ウォッチ**
（60個入）4色
OP価格¥42,000



⑦ **アメリカン ヨーヨー**
（96個入） 即納
OP価格@¥200未満です。



⑧ **ファイ ファッションカラー ウォッチ**
（40個入）
OP価格¥24,000

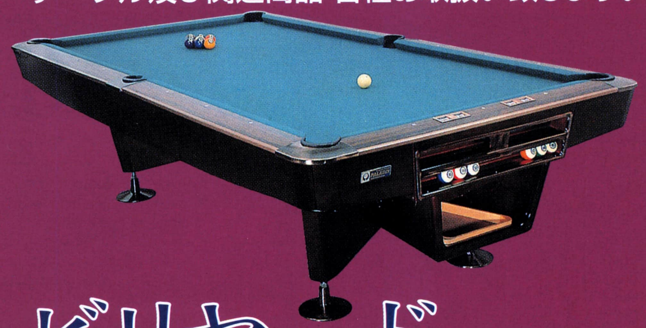


⑨ **時計スタンド（返却ロゴ付）**
（200個入） 即納
OP価格¥15,000



⑩ **ピカチュウ貯金箱**
（90個入）全9種
OP価格¥15,000
(株)バンプレスト
© Nintendo·CREATURES·GAMEFREAK·TV TOKYO·SHO-PRO·JR KIKAKU

テーブル及び関連商品 各種お取扱い致します。



ビリヤード



⑪ **ポケットモンスター ジオラマ**
（150個入）全4種
•なみのりピカチュー 50個 •フシギバナ 30個
•ミュウツー 40個 •カメックス 30個
OP価格¥32,000
(株)バンプレスト © Nintendo·CREATURES·GAMEFREAK·TV TOKYO·SHO-PRO·JR KIKAKU



⑫ **ポケットモンスター バトルチップ**
（入数150BOX） 300円設定 即納
•キラキラチップシート全5種 •チップファイル全4種
•ノーマルシート各全60種 •バトルシューター全1種
(株)バンプレスト
© Nintendo·CREATURES·GAMEFREAK·TV TOKYO·SHO-PRO·JR KIKAKU

(株)松山ゲームサービス

本　社：〒790-0047 愛媛県松山市余戸南4丁目9-40
TEL 089(971)5786(代) FAX 089(973)5189
大阪営業所：〒532-0001大阪府大阪市淀川区18条1-12-13
TEL 06(392)9561(代) FAX 06(392)9561

〈銀行振り込み先〉
伊予銀行 余戸支店
当座 2008203
K.K.松山ゲームサービス

98・7月号

1

ヤサイキッチンタイマー
OP価格@¥220（49個入り）

2

NEWキーホルダーウォッチ
OP価格@¥110（100個入り）

3

ぎゃおッピー 着信コール
OP価格@¥150（144個入り）

4
携帯電話で時計が光る!!

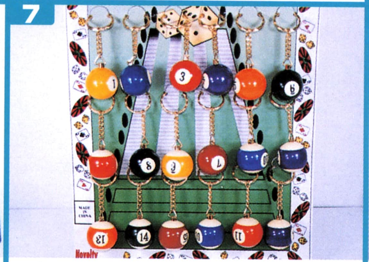
着信フラッシュコール腕時計
OP価格@¥580（20個入り）

5
若者に人気です。

3Pメタルバッチ
OP価格@¥300（20個入り）

6
キーホルダーゲームに最適!!

キーホルダー付指輪時計
OP価格@¥250（48個入り）

7

ビリヤードKH
OP価格@¥166（72個入り）

8
©講談社

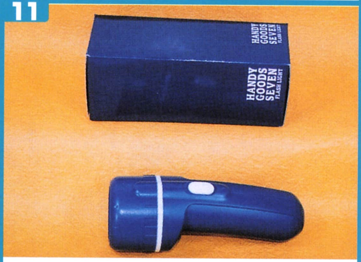
タイガーマスクKH
OP価格@¥156（100個入り）

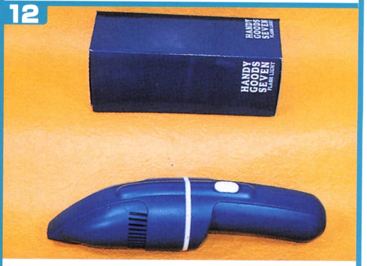
9
話題の商品!
中でイルミネーションライトが光ります。

BIGサイズ ライトING BALL
OP価格@¥448（24個入り）

10

ガラス二連風鈴
OP価格@¥195（48個入り）

11

ハンディーライト
OP価格@¥200（50個入り）

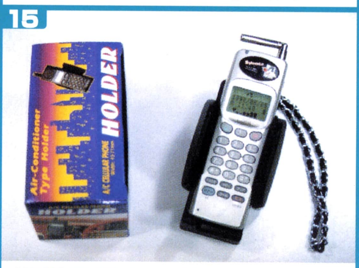
12

ハンディークリーナー
OP価格@¥250（50個入り）

13
これは便利です。

マッサージセット
OP価格@¥280（72個入り）

14

ミニマッサージャー
OP価格@¥130（単色50個入り）

15

携帯電話ホルダー
OP価格@¥230（50個入り）

16
皆で集めよう!!

アンティークシャープナーアソート
OP価格@¥108（192個入り）

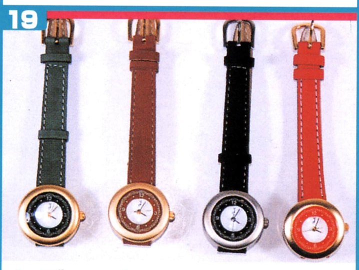
ALL@¥300

17

CBMダイバークォーツ
OP価格@¥300（20個入り）

18

CBMレディークォーツ
OP価格@¥300（20個入り）

19

レディークォーツ
OP価格@¥300（20個入り）

20

ジャクシス
OP価格@¥300（20個入り）

21

タマゴクォーツ
OP価格@¥300（20個入り）

22

ペンギンクォーツ
OP価格@¥300（20個入り）

23

LEDウォッチ
OP価格@¥300（20個入り）

カタログやFAXにて最新情報を、お知らせしております。

お気軽にお問い合わせください。

中部商事（株）
〒460-0011 名古屋市中区大須3-17-24 ［振込先：愛知銀行大須支店 当座 2319］
TEL052（263）6081 FAX052（263）6094
当社ホームページもご覧下さい。http://www.mmjp.or.jp/OMSAN/chubu/

※アソートの場合は掲載写真と商品が異なる場合がありますので、予めご了承下さい。

ダブルで（千円札／百円玉）でリサイクル!!

メダル貸し&両替機

マイティーX

MightyX

千円札 → 投入 → リサイクル

千円札 ← 払い出し ← リサイクル

百円玉 → 投入 → リサイクル

百円玉 ← 払い出し ← リサイクル





カップも入ります

カップ置き棚

一万円札対応

★メダル枚数　1～99枚×2口座
　　　　　　　1～999×2口座

★両替　1万円・5千円・千円・5百円を両替

★釣銭　百円硬貨（リサイクル）

★釣札　千円札（リサイクル）

★使用硬貨　百円・5百円硬貨

★収納容量　千円→800枚　5千円→100枚
　　　　　　1万円→300枚　5百円→1,000枚
　　　　　　百円→3,000枚　メダル→10,000枚
　　　　　　※他のメダルサイズにも対応（25φ）

★外型寸法　幅450×奥行400×
　　　　　　高さ1,530（mm）

★重量　約60kg

★前回取引表示付

★自己診断機能付

価格 95万円

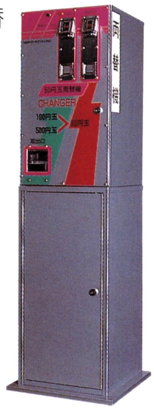
〈通産省認可登録電子応用機械器具製造事業登録No.東・第5273号〉

株式会社 マリンゲーム

〒136-0071　東京都江東区亀戸3-25-11
TEL.03（3638）0091 FAX.03（3638）0093
振込銀行　富士銀行亀戸支店　当座預金3023

両替機
ラモン500
（100円玉収容量6,000枚）

1,000円札 500円玉
↓
100円玉に両替



収容能力:
1,000円札/
新札で500枚
旧札で300枚
500円玉/2,000枚
100円玉/6,000枚

専用台付
価格18万円
専用台なし
価格17万円

認可済:H520×W360×D395mm
専用台付:H1,320×W360×D395mm

両替機
ラモン100

1,000円札、500円玉
↓
100円玉に両替



収容能力:
1,000円札/新札で500枚
旧札で300枚
500円玉/2,000枚
100円玉/約3,000枚

専用台付
価格17万円
専用台なし
価格16万円

認可済:H350×W360×D395mm
専用台付:H1,150×W360×D395mm

高性能両替機 高性能最大限
ラモン マックス

10,000円札
↓
1,000円札×9+100円玉×10
又は500円玉×2
5,000円札
↓
1,000円札×4+100円玉×10
又は500円玉×2
1,000円札
↓
100円玉×10、
又は500円玉×2
500円玉
↓
100円玉×5



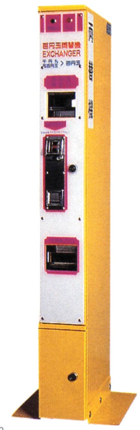
ダブル・ホッパー装備
¥100 ¥500 〉両方O.K
自己診断機能付き

価格65万円

サイズ:H1,495×W555×D395mm

ラモン スリム

1,000円札 500円玉
↓
100円玉に両替



収容能力:
100円玉収納3,000枚
1,000円札収納300枚
500円玉収納2,000枚

価格18万円

サイズ:H1,300×W150×D405mm
重量:28kg

紙幣計数機
SWING A
スイング エース

下記機能付き
5～999枚までの枚数カット。
220V/100V、両方に対応。
取っ手付き。オートスタート、
オートストップ。ビール券・商品券
なども計数可能
（190×80mm以内）

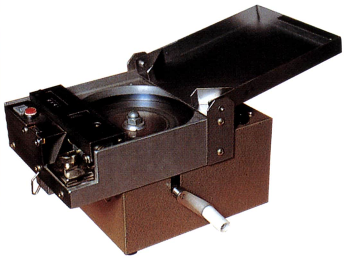


価格11万円

サイズ:H180×W270×D220mm
重量:7kg

高性能硬貨計数機
メダルフレンド

フリーサイズ 硬貨・
メダルもOKです。
余裕のハイ・パワー、新案、
逆回転ボタン付き!!
電動・手動両方できます。

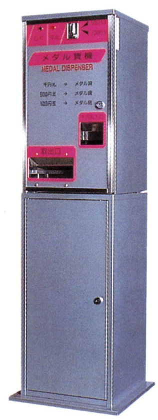


価格7万円

サイズ:H180×W180×D278mm

メダル貸機
Mighty 1
マイティー1

廉価&高性能を両立。
クリーンボディの
メダル貸機、
新登場!



払い出し枚数
100円玉/1～99枚
500円玉/1～99枚
1,000円札/1～999枚

ホッパー容量
メダル（25¢）4,000枚

価格22万円

サイズ:H650×W360×D395mm
専用台付:H1,430×W360×D395mm

両替機
ラモン1
100円玉環流式両替機

1,000円札
500円玉 →100円玉に両替
環流
100円玉
↓
50円玉
2枚に両替
※10円タイプもあります。



収容能力:
1,000円札/新札で500枚
旧札で300枚
500円玉/300枚
100円玉/3,000枚
50円玉/4,000枚

価格24万円

サイズ:H1,450×W360×D395mm

硬貨の補充は
上から
できます。

両サイドに
「両替機」
の表示。



収納袋付き。

棚が付いて
ロッカー
代わりに
なります

ラモン500

各種機能がついて使いやすさ抜群です!!



**◎万が一の
トラブルでも
安心な下記機能を装備**

1. 1000円札入金枚数カウンター
2. 500円玉入金枚数カウンター
3. 100円玉払い出し枚数カウンター
4. 100円玉不足枚数カウンター
   100円玉回収枚数カウンター
5. 自己診断機能

★OEM、特注品も承ります。お気軽にご用命下さい。

〈通産省認可登録電子応用機械器具製造事業登録No.東・第5273号〉

株式会社 マリンゲーム
〒136-0071 東京都江東区亀戸3-25-11
TEL.03（3638）0091 FAX.03（3638）0093
振込銀行 富士銀行亀戸支店 当座預金3023

NEW TYPE
18 INCH RIDER
18インチライダー筐体



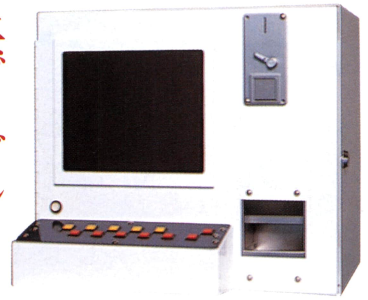
メダルタイプ

H1.050×W550×D760mm

10吋カウンター筐体
オアシス〈メダルタイプ〉

メダルの補充は上部からできます。

卓上でメダル!



メダルイン・メダルアウト・
シューターは1WAY

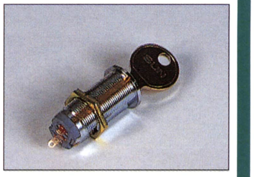
メダル収納枚数
2000枚

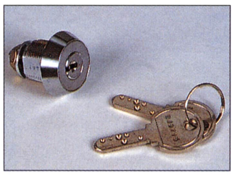
H435×W460×D420mm

サンロックキーに スイッチ機構が付きました。 しかも、低価格@¥1,200.

スイッチ機能付きキーM.U.K.

◎ねじ山の長さは長めの32mm
◎キーは上下の区別のないリバーシブル・タイプ
◎オリジナル番号も出来ます





サンロック

◎豊富な鍵違いー200万通り
◎リング付き
◎オリジナル番号も出来ます

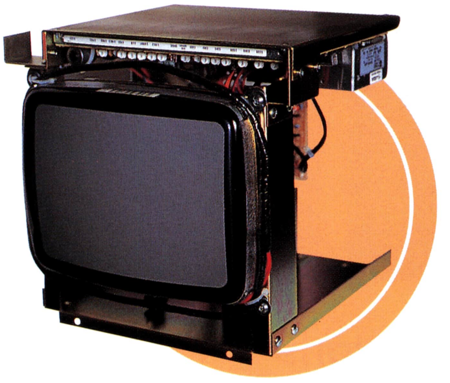
20吋キャビネット
トレジャー・シティー

ソフトなし、完成品
OP価格26万円



H1,690×W543
×D660mm
重量68kg

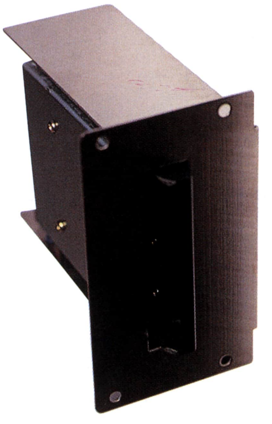
◎各種パネルあります。
(花札、麻雀、ポーカー、その他)
◎店名も入れられます。
◎ABS成型による美しい流線型ボディー。
◎各種払い出し装置あります。
◎キャスター付き(後部2カ所)
◎2WAY仕様
◎ホッパー基板使用により各種設定が可能。
◎払い出しよりクレジットが多い場合残りはクレジットに残ります。
◎オプションにより貴社特別仕様に変更できます。



10吋モニタ(ビンゴサーカス)TOEI製
10吋モニタ(コ　ン　パ)三和電気製
14吋モニタ(ワールドダービー)TOEI製
14吋モニタ(ビンゴパーティ)TOEI製
※18吋・20吋・25吋も有ります。

スリムセンサー

小さな両替機にも対応できる
小さな識別機!



◎三金種対応
(ディップスイッチにより、千円のみ、1万円のみ、5千円のみもOKです)
※720A/Bと同サイズ

18吋BW筐体

コインシュータがカギにより
簡単に開閉できます。



H630〜700×W980×D560mm
◎空筐体(ガラス・スモーク・エスカッション付)
◎完成品(水平パネルなし)
◎完成品(水平パネル付)

10吋カウンター筐体
可愛いBABY

Aタイプ



麻雀・花札・カード用、その他ございます。

H390×W310×D430mm

〈通産省認可登録電子応用機械器具製造事業登録No.東・第5273号〉

株式会社 マリンゲーム
〒136-0071 東京都江東区亀戸3-25-11
TEL.03(3638)0091 FAX.03(3638)0093
振込銀行 富士銀行亀戸支店 当座預金3023

CHARA・Vending

キャラクターベンディング®

ビジネスチャンスがグーンと拡がる!!

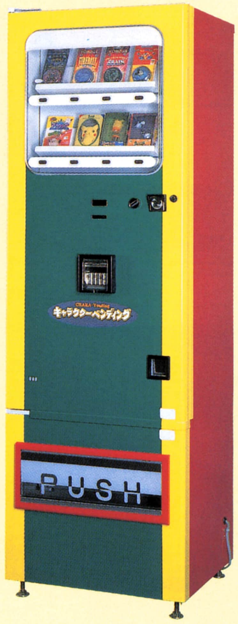
多彩な商品を販売する
汎用自販機の決定版!!

1,000円札対応で
販売チャンスを
逃がしません!!

10円・50円・100円
500円硬貨はもちろん
1,000円札も使用でき
ます。

- らくらく60回払い
- 設置場所ご紹介!!
- ステーション・SCセンター・テーマパーク・ファミリーレストラン・ホテル・観光地など。

☆あなたに代わって
24時間稼働!!



8 Selections
1800(H)×600(W)×500(D)



30 Selections
1830(H)×800(W)×494(D)

■ストリートファイターZERO3



■サイキックフォース2012



■スペースボンバー



■ハッピーシュート



㈱ピーアイシー

■パラダイスライン



企画・製造㈱スタンス

■HOLE UP



(株)ユニバース

本　社
〒559　大阪市住之江区北加賀屋5－8－57 ユニバースビル
TEL(06)682-3444(代)　FAX(06)681-9770

■豊橋支店　〒441　愛知県豊橋市中橋良町78番地の1　☎(0532)46-6103 FAX(0532)48-6155
■米子営業所　〒683　鳥取県米子市角盤町1－84　☎(0859)35-3660 FAX(0859)35-3757
■沼津営業所　〒410　静岡県沼津市大岡2424-10　☎(0559)23-7444 FAX(0559)22-0167

「感激へ、エスコート。」

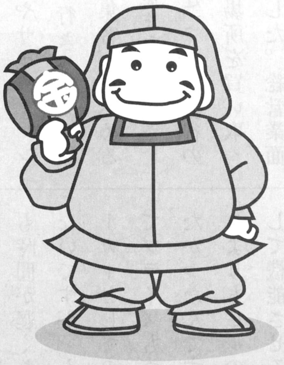


会社・店舗を成功へと導く元気なビジネス情報誌アシスト。下記フリーダイヤルで、お気軽にご請求ください。

無・料・進・呈

TAKARA SHOJI

さまざまな楽しさを独自に
コーディネイトしながら、
宝商事がお届けする、
ザ・エンターテイメント。
さあ、新しい感激へ…。
私たちがエスコートします。



宝商事キャラクター
『タカラちゃん』

お問い合わせ・お申し込みは、お気軽にフリーダイヤルでどうぞ。

新しい交遊が生まれる時、必ずそこに。 マーケティング事業部 〒552-0003 大阪市港区磯路2丁目19番26号 アースワークビル

株式会社 宝商事 TEL 0120-209-777（フトク ラッキーフ） FAX 0120-209-666



アミューズメントタワー

居酒屋を核とした総合アミューズメントビル

㈱アミューズ

千葉県 習志野市

- 駅前（該当）
- 繁華街（該当）
- 学生街（該当）
- ビジネス街
- SC内
- 商業ビル内
- 複合施設
- 単独施設（該当）
- ロードサイド
- 郊外

○施設規模／1040㎡
○設置台数／30台

㈱アミューズ（本社・東京　飯島充実社長）では、去る6月1日、千葉県習志野市津田沼に、総合アミューズメントビル「アミューズメントタワー」をオープンさせた。

習志野市津田沼は、県内では千葉市に次ぐ繁華街。JR総武線と新京成線がそれぞれ乗り入れており、駅前には「パルコ」「丸井」「イトーヨーカ堂」といった大型商業施設はもちろんのこと、ゲームセンター、パチンコ店、カラオケルームなど、JR駅東にある千葉工業大学の学生をターゲットにした若者向けの娯楽施設も多数目にすることが出来る。

同施設が立地するのは、JRと新京成線の乗換えに頻繁に利用されている道路の丁度中間地点。帰宅ラッシュ時になると、それぞれの駅へ向かい多数のOLやサラリーマンが同店の前を行き交うため、平日の夜でも集客が見込めるという極めて恵まれた環境だ。

施設は6階建て。元は銀行の駐車場だった場所を買い取ってビルを新築した。総営業面積は1040平方メートルである。

「施設の核となるのは1階の居酒屋『ヤムー』ですね。地下1階のゲームセンターは、2次会や混雑時の待ち時間などの利用を見込んでいます」（同社・芳賀美己雄氏）。

その1階の「ヤムー」は、お酒はもちろんのこと、合計100種類以上の飲茶が楽しめる本格的飲茶居酒屋。店舗内はライトの明かりを暗めに落とし、バーカウンターや洋酒を保存するキャビネットを設けるなど、学生や若者にターゲットを絞ったファッショナブルなつくりになっている。

地下1階のゲームスポット「スターゲイト」は、この居酒屋が夜中の2時までオープンしていることもあり、相乗効果を図る意味で、風営対象外とした。

「お酒を飲んでから遊ぶということになると、どうしても時間が遅くなっちゃうじゃないですか。もちろん景品メーカーとしての強みを活かしてプライズもたくさん導入したかったんですが、今回はそれよりもビルの中の一施設として機能させることの方が重要でした」（同・芳賀氏）。

さて、2次会の選択肢は、他にも2つ用意されている。

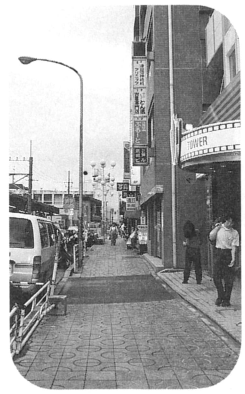
まずは2階から4階のカラオケ「ジャンジャン」。ルーム数は30で、それぞれのフロア、そして各ルームに異なるデザインが施されており、こちらも若者受けするおしゃれな雰囲気を醸しだしている。またサービスとして、ウエルカムドリンクと、1階の飲茶の注文も受け付けている。

5階と6階は、ビリヤードが楽しめる「ナインボール」。こちらはオープン3日目にして常連客がついており、単独としての集客も十分見込めそう。

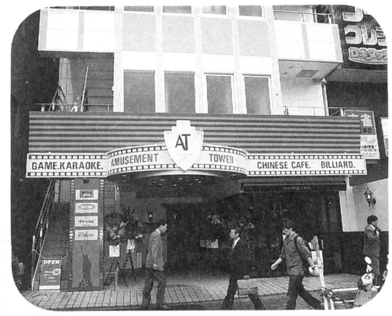
「6階のビリヤードコーナーには、スタッフとお客さんがコミュニケーションをとっていけるようにバーカウンターを設けました。これは施設



↑地下1階のゲームスポット「スターゲイト」は、風営法対象外となっている。このため「ストリートスナップ」や「ビートマニア」など、人気機種のみが厳選されて導入されている

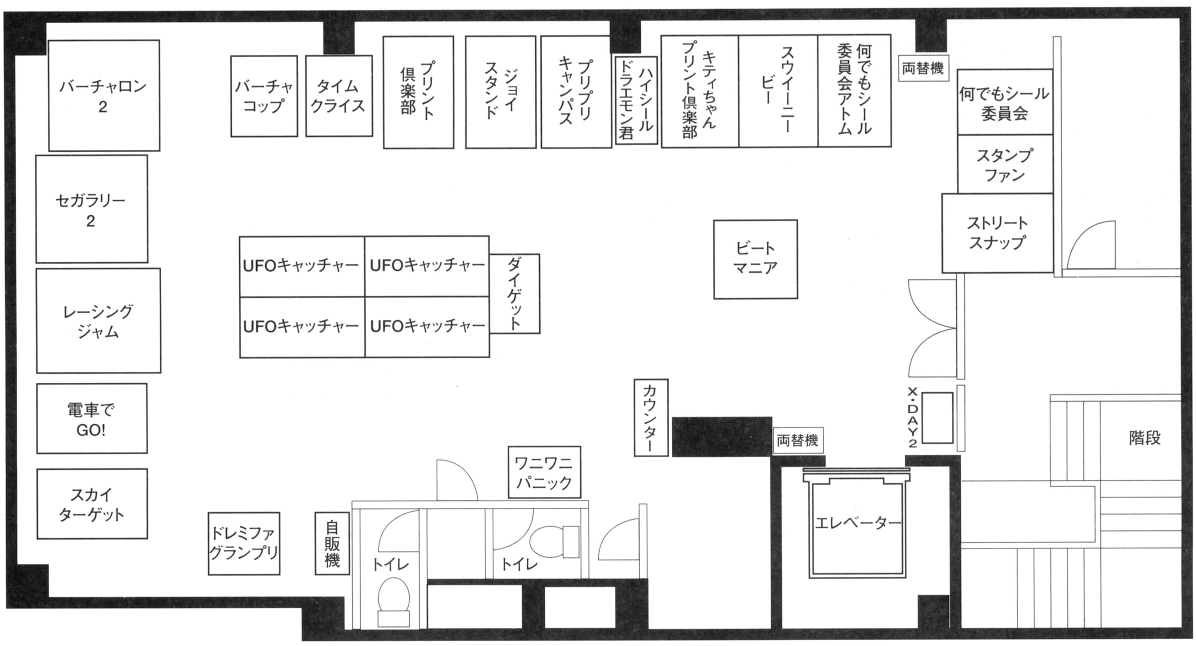


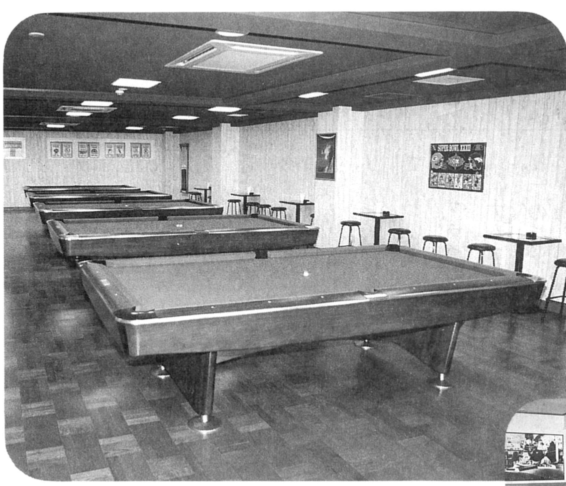
→「新京成津田沼駅」から続くこの道路を進んでいくと「JR津田沼駅」に到達する。写真右が同ビルの入口



↑施設のテーマは「映画」。
それは入口を見た時点で明らかだ

ゲームスポット「スターゲイト」レイアウト図





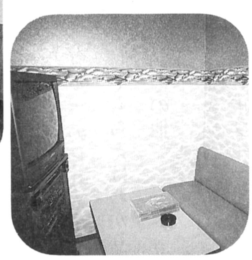
←ビリヤード台は5階と6階で合計9台導入されており、全て「淡路亭」の高級台が使用されている



↑1階の飲茶居酒屋「ヤムー」。店内は若者受けするおしゃれな感じで、居酒屋の喧騒とした雰囲気はしない。昼間はランチも楽しむことができる



↑6階のバーカウンターは、スタッフとお客さんの貴重なコミュニケーションの場となりそうだ。



↑フロアごとに異なるペイントが施されたカラオケ「ジャンジャン」。最大50人でのパーティーも可能。

施設DATA

施設名／アミューズメントタワー
住所／千葉県習志野市津田沼1－2－8
TEL／0474（73）8803
オープン日／6月1日
延床面積／1040㎡（地下1～6階）
設置台数／プライズ機5台、体感ゲーム11台、AM自販機11台、その他3台
営業時間／平日11時～翌2時、（金・土・祝前日は翌5時まで）
従業員数／38名
アクセス／JR津田沼駅から徒歩2分

全体にいえることなんですが、お客さんに対してのサービスは特に大事にしていきたいです。それが常連客をつくる一番の早道だと考えていますから。これからは急がず、焦らず、徐々に良いお客さんを獲得していきたいと思います」（同・芳賀氏）。



オープンニュース
OPEN NEWS

ナムコ・ワンダーシティ岩槻

（株）ナムコ

埼玉県初の要素が詰まった大型複合AM施設

長野県
長野市

駅前	SC内	ロードサイド
繁華街	商業ビル内	郊外
学生街	複合施設	
ビジネス街	単独施設	

○店舗面積／約５６０㎡
○設置台数／１５０台

『遊びとトレンドの情報発信』をコンセプトにした大型ロードサイド複合施設「ワンダーシティ」。これはご存じの通り、㈱ナムコ（本社・東京、中村雅哉社長）が推進するロケーション業態の1つ。これまで横浜・名古屋・南熊本にオープンし、いずれも注目を集めてきた。その最新店舗「ナムコ・ワンダーシティ岩槻」が去る6月5日、埼玉県岩槻市にオープンした。

同店は国道16号線沿いに立地し、東北自動車道"岩槻IC"から春日部方面に車で5分程の場所に位置する。埼玉県における同社初の大型ロードサイド施設であり、埼玉エリアのモデル店舗でもある。

店舗は2階建て。カラフルな外観が特徴で、「プラボ岩槻店」以外に同社直営のビリヤード場「フラッシュショット」、テナント出店のカラオケ店「フラココ」、ファミリーレストラン「ジョナサン岩槻府内店」が入店している。また付近には大型バッティングセンターやパチンコ店などの娯楽施設も点在しており、このエリアは連日多くのドライブ客で賑わいを見せている。

○「プラボ岩槻店」（1F）

「ナムコ・ワンダーシティ岩槻」のコア施設。外観に負けず劣らずカラフルな作り。ゾーンごとにピンク・グリーン・イエローといったライトカラーで色分けされており、各ゾーンのライトをつつむ行灯にも配色にあわせたカラーリングが施されている。また、天井・床・壁面・行灯といたる所にデジタル模様が描かれ不思議な空間を構築している。

設置台数は216台。大型体感ゲーム機をはじめメダル、ビデオ、プライズといったあらゆるジャンルが網羅されている。ユニークな所では70年代に人気を博したエレメカマシン「サブマリン」を設置している。

「中高年の方が中心にプレイされるとは思っていましたが、意外に高校生や大学生といった、いわゆるヤング層からも注目を集めています。機会があればこういったオールドマシンも導入していこうと思います。」（同店・武都志秋店長）

○「フラッシュショット」（2F）

埼玉県で初となるブラックライトを使用した同社直営のビリヤード場。場内の照明を落とし、ブラックライトを使用することで、幻想的な空間を構築。キューやビリヤード台に塗られた蛍光塗料の神秘的な輝きがより一層プレイヤーを魅了する。イメージ的には昨今流行の『コズミックボウル』のビリヤード版と想像してもらえばわかりやすい。

○その他

ファミリーレストラン「ジョナサン」（1階、110席）、カラオケ「フラココ岩槻店」（2階、50室）。

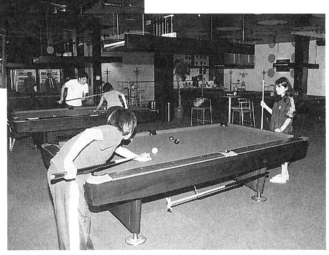
なお同施設では今後、地元住民との触れ合いを重視し、フリーマーケットや夜店といった参加型のイベントを随時開催し、地域との交流を深めていく意向。



店内はデジタル模様に彩られ近未来を思わせる空間を作りだしている



ゲートを設置しメダルコーナーを強調する



ビリヤードには特殊照明効果を使用。玉やキューを光らせ幻想的なムードでプレイヤーを盛り上げる

懐かしい機械も設置されオールドファンにもアピール



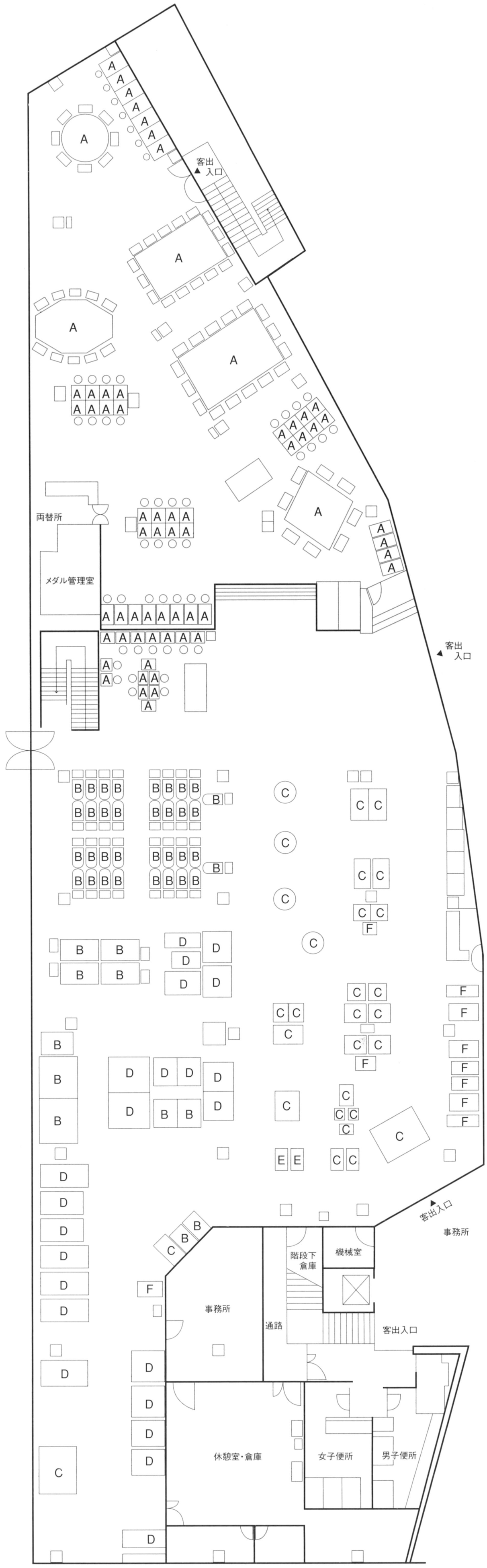
1・2階合計の設置マシン

A	スロットマシン等	64台
B	テレビゲーム機	45台
C	その他遊戯施設	30台
D	ドライブゲーム機等	24台
E	もぐら叩きゲーム等	2台
F	クイズ・占い・プリント	9台
	ビリヤード	8台
	両替機	10台
	メダル貸機	6台

施設DATA

施設名／ナムコ・ワンダーシティ岩槻
住所／埼玉県岩槻市府内2丁目1－12
TEL／048(798)7615
オープン日／平成10年6月5日
営業面積／2740㎡
投資総額／10億円
年商見込／10億円
設置台数／216台
営業時間／10時～24時
駐車台数／150台
形態／ロードサイド・複合・郊外

店内レイアウト



オープンニュース
OPEN NEWS

ディストリビューターならではの利点と工夫が光る店舗

アミューズメントプレイス・アピナ大橋店

㈱共和レジャーシステム



長野県
長野市

駅前	SC内	ロードサイド
繁華街	商業ビル内	郊外
学生街	複合施設	
ビジネス街	単独施設	

○店舗面積／約５６０㎡
○設置台数／１５０台

日本中が沸きに沸いた長野オリンピックから数カ月。長野県下は、あの賑わいがまるで嘘だったかのように平常に戻り、祭りのあとの静けさをたたえている。アイスホッケーの会場となった"ビッグハット"のあるJR長野駅周辺にも祭りの余韻はなく、そこにはこの町に住む人たちの普段の生活があるだけだ。

しかし、長野新幹線の開通、整備された幹線道路など、オリンピックの開催は長野県に確かな発展の足跡を残したのも事実である。

今月紹介する「アミューズメントプレイス・アピナ大橋店」は"ビッグハット"から程近い、オリンピックに向けて立体交差が設けられるなど大幅に整備された国道18号線沿いに4月28日、オープンした。

同店を運営するのは、長野県に本社を置き、事業を展開する㈱共和レジャーシステム（宮本和彦社長）である。同社は長野・群馬・栃木にアミューズメント施設5店、バッティングセンター2店を運営するとともに、地方から全国に向けてディストリビューターとしての業務を行なっており、メーカー・ディストリビューターが都市圏に集中しがちなAM業界にあって貴重な存在と言えるだろう。

店舗は以前、家電店があった建物を改装したもので、店内にはディストリビューターの利点を活かした各メーカーの主力機種がズラリと並ぶ。集客面では平日がヤングアダルト層、土・日がファミリー中心とガラリと変わる。平日は午後10時から11時と遅い時間帯にピークを迎える。土・日はファミリー中心のため、同店ではプライズゲームの人気機種を揃え、機種構成に厚みを持たせている。「景品は常に目新しさをお客様にアピールしています。土・日になると客層が変わりますので景品を総入れ替えするなど、プライズの管理に重点を置いています」と同店を預かるAM施設部・坂上譲治次長は話す。

また、プライズゲームについては、趣向を凝らした景品の見せ方も光る。最近、多くの店舗でも見られるビーズなどの小物でクレーン内を飾ったり、段差を付けたりといったディスプレイや、「ニューUFOキャッチャー」2台と「ドリームキャッチャー」の背板を外し中を繋げることによって、解放感を演出するといった大がかりなものまで、その工夫は様々。ただ何もせずに景品を並べるのとは、プレイヤーに与えるインパクトは大きく違うだろう。

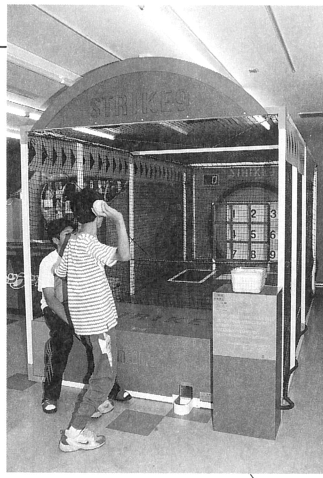
こうした運営面でのアイディアや流行り物の景品の導入においてポイントといえるのが、ディストリビューターとしての販売部門と店舗が直結している点である。常に最新情報がリアルタイムで店舗に繋がり、逆に店舗の声がすぐ販売に届くメリットは大きく、相乗効果も高い。

周辺には、広域オペレーターや地元業者の店舗が軒を連ねており競合店も多いが、それぞれに独自のカラーを打ち

店内レイアウト

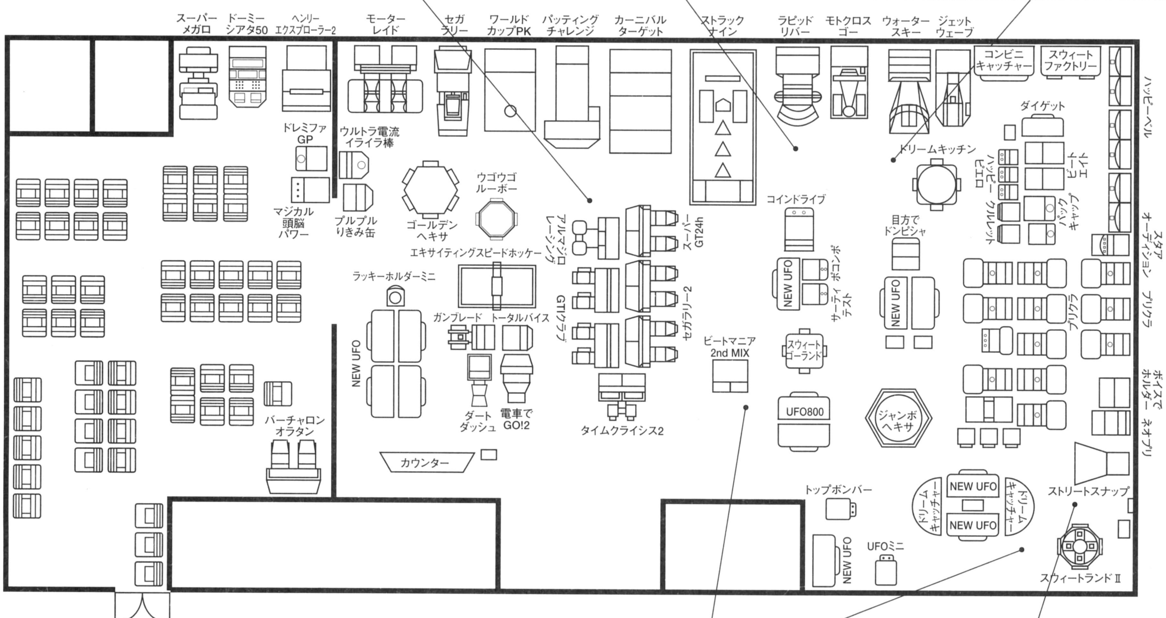


↑ディストリビューターとしても実績がある同社だけに、メーカーバランスの取れた機種構成。あらゆるジャンルの最新機種が取り揃えられている



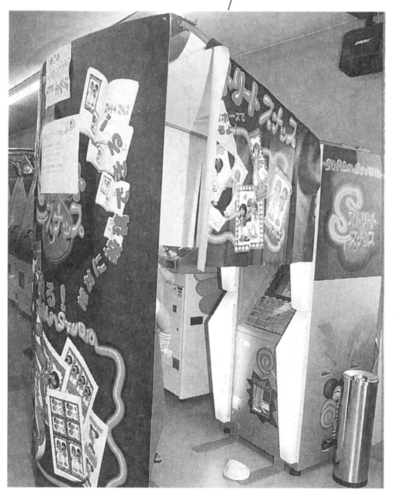
←投球コントールの腕を競うスポーツゲーム「ストラック９」は同店人気機種の一つ







↑クレーンゲームはただ景品を並べるだけでなく、いずれのマシンも見た目を重視。柱を挟んで背板を外した２台の「ニューUFOキャッチャー」を背中合わせで中を繋げて設置し、柱の周りに敷いたレール上をおもちゃの貨物列車が走ったり、ブラックライトで光る景品用のマシンには前面ガラスに黒いシートを貼り、覗き穴を付けるなど随所に工夫を凝らした演出が見られる



→長野県下で設置第１号となる「ストリートスナップ」。人気は上々で「久々にお客さんが並ぶマシン」と坂上店長も太鼓判を押す



↑「ビートマニア２ndMIX」の人気はここでも高く、ハイレベルのプレイにはギャラリーが付き、大いに盛り上がるということだ

出し共存している同地区。同店の強みは、やはりメーカーバランスの取れた人気機種のラインナップと時代を捉えた景品にあるといえるだろう。

施設ＤＡＴＡ

施設名／アミューズメントプレイス・アピナ大橋店
住所／長野県長野市川合新田９６４
ＴＥＬ／026（225）8765
オープン日／平成10年４月28日
営業面積／約５６０㎡
年間売上目標／１３００万円
従業員数／社員３名、アルバイト７名
駐車台数／４０台

連載 4

百年の時空を超えたゲーム機 ～スロットマシン～

レジャービジネス・アナリスト
中藤保則

”水を得た魚“ チャールズ・フェイの活躍

チャールズ・フェイはサンフランシスコに設立した製造工場を、ミシシッピーの西側では最も充実した設備をもっていると誇っていたという。自分自身の城を確保して、フェイのスロットマシン製作はいよいよ本格化していく。もともとアイディアマンであり、仕事に対する情熱も人一倍もっていた。日本風にいえば水をえた魚のようなものだったのだろう。毎日、張り切って製作に勤しむフェイの姿が目に浮かぶようである。

彼の製造ラインには、すでに知られていた回転盤を持ち、キャッシュペイアウトが可能なカードの絵柄を用いたマシンが含まれていた。そのなかでも特に成功をおさめたのは次の二つの機種であった。

『the 6—WAY PAYING TELLER』は五列のカードが備えられており、同様の機種『THE DUKE』は五個のリールにカードの図柄が並べられていた。

究極のカードマシンと呼び得るのはフェイが1898年に製造した『CARD BELL』である。その前年の12月上級裁判所は、”スロット“を公認する布告をだしていたから、このマシンはキャッシュアウトのポーカーマシンの先鞭をつけることになった。

そしてこの最初の”ベル“マシンは、今日でもカジノで使われている3リールのスロットマシンを呼ぶ一般的なビジネス用語となった。

フェイのベルスロットの成功

フェイはペイアウトの基本的な概念は前号で述べた3ダイアルの『4—11—1』から、3リールのカードマシンに流用したが、そこには大きな相違と複雑な改変がある。小型のマシンへのペイアウト装置の応用は、小型のペイアウトスライダーの使用なしには不可能であった。それまでのものは大きくて扱いにくかったからである。『CARD BELL』は2個から20個のコインを自動的にペイアウトしたが、最高のペイアウトはプレイヤーがエースとキングとクィーンを一列に並べることで行われた。

『CARD BELL』が何台くらい製造されたかはあきらかではないという。5番の製造ナンバーをもつこのマシンが残されているが、これはフェイが1906年サンフランシスコを襲った地震と火災から助けだし保存しておいたものだという。フェイは生涯このマシンを大切に護り、現在はフェイの孫に当たるマーシャルとフランクのフェイ兄弟が経営するネバダ州リノのリバティベル・サルーンに大切に保存されている。

1897年8月、ギュスタブ・シュルツは、かつての友人であるテオドール・ホルツに対する権利侵害の訴訟に破れた。そしてこのことはただちに、すでに全国的にポピュラーなものとなっていたキャッシュ・ペイアウトのカウンターホィールマシンの独占のチャンスを失ったことでもあった。

この年の暮れまでに、『Mills Novelty KALAMAZOO qnd OWL』というフロアマシンがサンフランシスコに進出して、シュルツのカウンターマシンを凌駕する勢いだった。個人的な不幸が重なって、シュルツは翌年には会社をたたみ、ウェイの会社に入って、彼のベルマシンの製造と、新たなオペレーションの開拓を助けることになった。

ベルスロットの成功と人気には、いくつもの理由が考えられると、マーシャル・フェイはいう。マシンには最初のリールが止まり、そして二番目三番目と止まって結果を表示する。その間にハラハラする緊張感があった。そしてウィンドーには三つの絵柄が見えるようになっていたので、プレイヤーは、これが当たっていたら、この列がきていたらという残念さを味わうことができる。これは現在のスロットマシンでも同様であり、さらに上下の絵柄も見えるようになってはいるが、このタイプのマシンの魅力を大いに高めている要素である。

さらにひとつのリールに10の絵柄がついていた

百年の時空を超えたゲーム機 ~スロットマシン~ 4

めに、結果の可能性は、10×10×10、すなわち1000の組合せが可能である。大型のフロアマシンやカウンターマシンは、最大で100個、津章は60個のシンボルが、しかもプレイヤーに見えるところに描かれていたために、ごく初歩的な算数でプレイヤーは勝つ確率を計算できてしまう。フェイのベルスロットは、3列で3個以外のシンボルは隠れているために、かえって謎めいた魅力を与えてくれたのである。

チャールズ・フェイはこのマシンで成功をおさめたが、製造だけではなく稼ぎのよいベルスロットのオペレーションを完全にコントロールすることにした。彼はベルスロットを販売せず、リースにもださなかった。そして、オペレーション会社を設立したが、これはアメリカでも最も早い独占権を有する企業フランチャイザーのひとつである。

そしてすぐにサンフランシスコ湾の東、さらには半島も下ってサンノゼにも商圏は広がり、1900年代の始めにはアメリカ最大のスロットマシン・オペレーション会社に育った。

いよいよ登場した歴史的名機『リバティ・ベル』

フェイはフランチャイズの権利を旧友のギュスタブ・シャルツらに分割し、会社はオペレーションの範囲を広げてますます大きくなっていった。

そして、1899年、チャールズ・フェイは『CARD BELL』を改良し、それを『LIBERTY BELL』と名づけたのである。

The Liberty Bellとは、いうまでもなく1776年7月4日、アメリカの独立宣言の日にうち鳴らされた鐘であり、アメリカの独立と自由のシンボルともなっているものである。実に愛国的なネーミングであるが、そのような例は他にもあるとマーシャル・フェイは指摘している。

前述のMills Noveltyはそのフロアマシンに『DEWEY』と名づけたが、1898年のマニラ湾の戦闘でヒーローになったアメリカ海軍の艦隊司令長官の名であるという。

新興国アメリカも独立後100年を過ぎ、国としてのアイデンティティが確立されてきていた。多くの国々から移民として渡った〝アメリカ国民〟の間にも、愛国心が育っていたのだろう。マニラ湾の戦闘は、同年、キューバの独立闘争に介入したアメリカとスペインの戦いであった。この戦争に勝利したアメリカは、プエルトリコ、グアムを傘下におさめ、キューバは独立を果たした。

かつてのヨーロッパの大国、世界の海には覇を唱えたスペインに勝利したことは、新興国アメリカの自信となり、愛国心もさらに高まったものと思える。

〝スロットマシン〟という名ゲーム機械の誕生

『リバティ・ベル』への改良で、もっとも大きかったのはシンボルの変更だろう。それまではカード、すなわちトランプの絵柄であり、いわばカードゲームのシミュレーターの域に止まっていたものが、この『リバティ・ベル』によって、〝スロットマシン〟という独自のゲームになったといえる。

『CARD BELL』ではカードの図柄が全部描かれているのに対して、『リバティ・ベル』ではスペード、ハート、ダイヤの図柄が一個ずつ描かれ、さらにベルと蹄鉄が加わったのだ。この改良によって、プレイヤーは一目で列に当たりが揃ったかどうかを見分けることができるようになった。まさにカードゲームの模擬ではなく、リバティ・ベル（スロットマシン）というゲームだった。

マシン前面下部のリワードプレート（絵柄の組合せによるペイアウト表示）には、ベル3個＝20、ハートのフラッシュ16、ダイヤのフラッシュ12、スペードのフラッシュ8、蹄鉄2個と星4、蹄鉄2個2というペイアウトが記されている。

スロットマシンの誕生の年には、いつくかの考え方がある。

1895年　チャールズ・フェイが4―11―44を製造した年である。レバーを引いてリールを回転させる、3つのリールの数字が合えば自動的にペイアウトされるなど、基本的なスロットマシンの特徴を備えていた。したがって、この年をスロットマシン誕生の年とすることも不可能ではない。

1898年、フェイが『CARD BELL』を製造した年である。ベルスロットと呼ばれて、フェイの名を高めたマシンであり、右のマシンではリールは横に回転して、図柄がすべてプレイヤーに見えるのに対して、縦に回転する3つのリールを使い、ウィンドーに現れる3枚のカード以外は見えないようになっていた。スロットマシンの基本はこのマシンで完成しているので、この年をスロットマシン誕生の年とすることもできる。

1899年はフェイが『CARD BELL』を改良して『LIBERTY BELL』を世に送りだした年である。先行のマシンの改良判であるとはいえ、図柄に対するコンセプトが明らかに異なり、カードゲームのシミュレーションではなく、スロットマシンという名ゲーム機が誕生したといえるのだ。

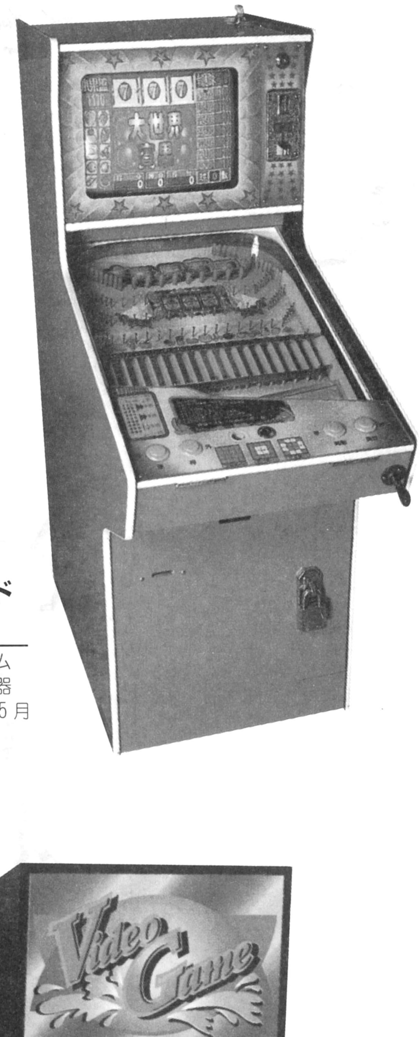
まったく個人的な感傷でもあるが、私としては、この意味で、そして『LIBERTY BELL』といういかにもアメリカをおもわせる心地好い響きのネーミングによっても、この年をスロットマシン誕生の年としておきたいところである。

from overseas

7
JULY

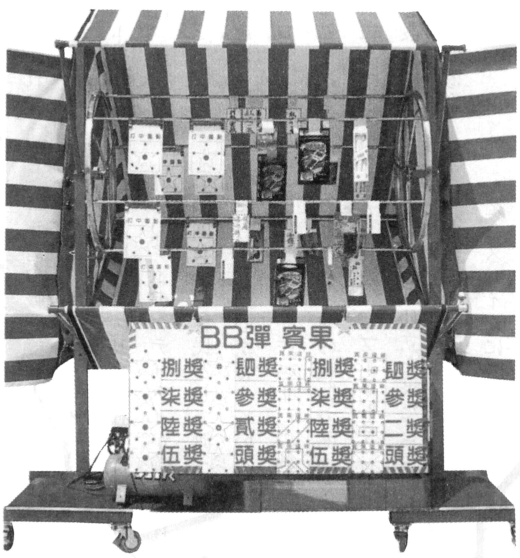
New machine information 海外編

ニューマシンインフォメーション



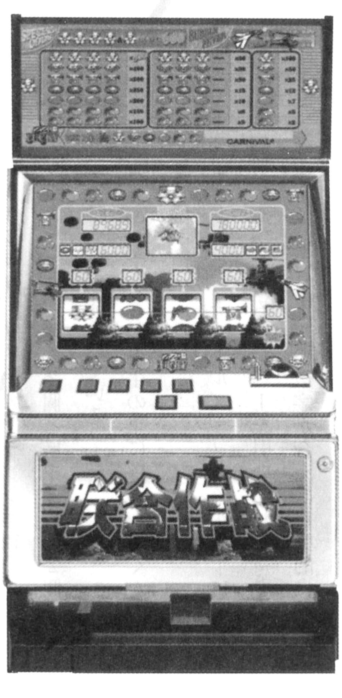
ビックワールドビンゴ 台湾製

■種類／ビンゴゲーム
■メーカー／順興木器
■発売／１９９８年５月



エアーガンビンゴ 台湾製

■種類／プライズゲーム
■メーカー／映誠企業有限公司
■発売／１９９８年５月
■仕様／サイズ：280（W）×175（D）×235（H）㎝
重量：25㎏



連合作戦 台湾製

■種類／メダルゲーム
■メーカー／中潜科技股份有限公司
■発売／１９９８年４月



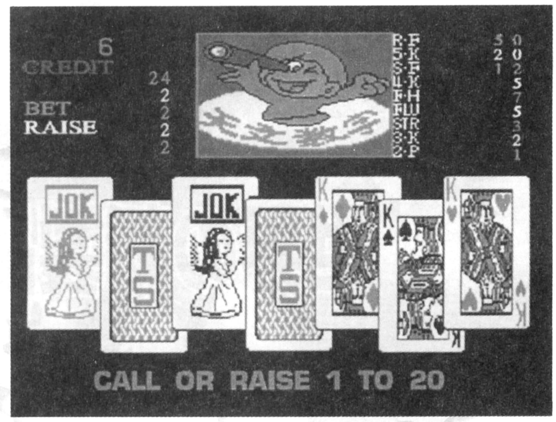
闘姫物語 台湾製

■種類／麻雀ゲーム
■メーカー／中潜科技股份有限公司
■発売／１９９８年４月



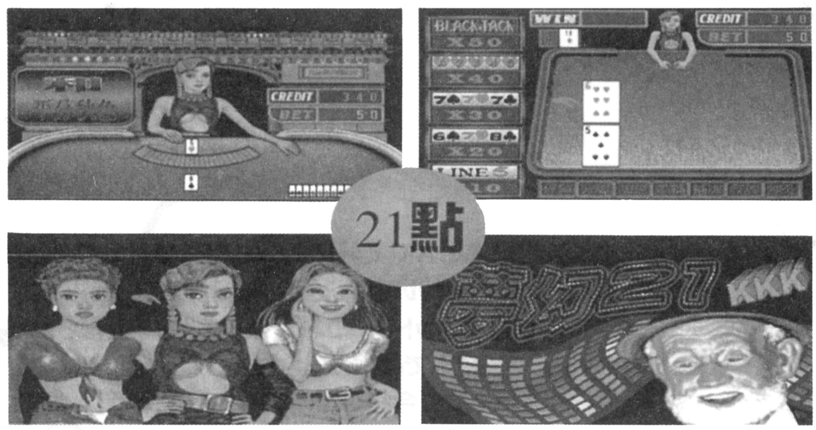
ROAD HAWG 台湾製

■種類／ビンゴゲーム
■メーカー／帝特国際貿易股份有限公司
■発売／１９９８年5月



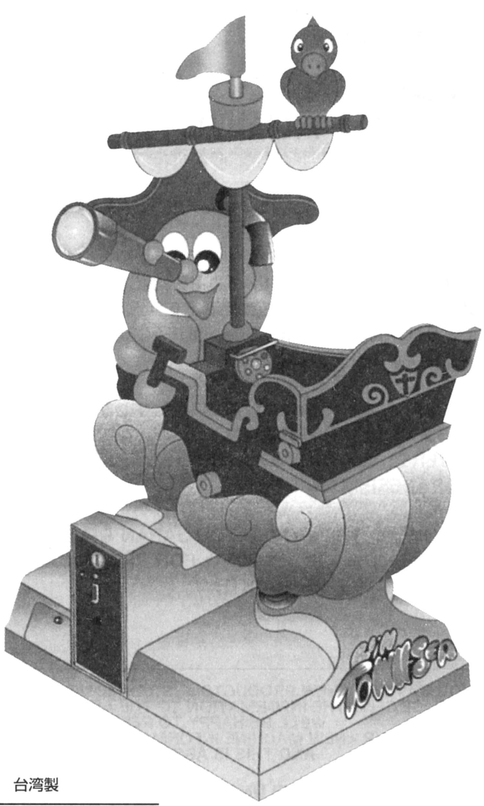
天文数字 台湾製

■種類／7PK
■メーカー／聖台科技
■発売／１９９８年5月



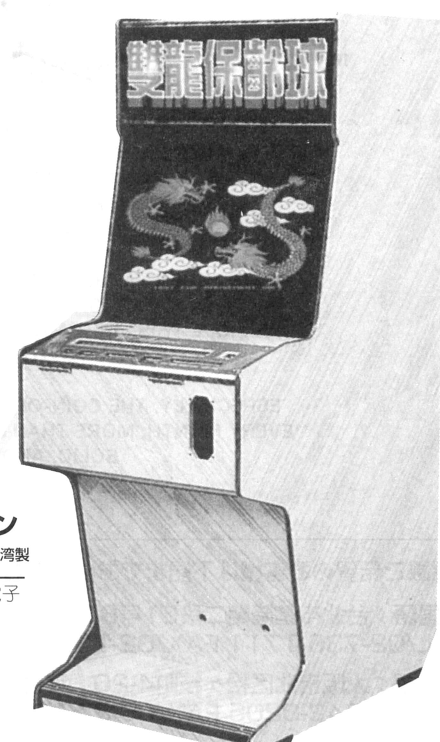
ドリームブラックジャック 台湾製

■メーカー／聖台科技
■発売／１９９８年5月
■説明／多数の美女ディーラーが登場



タコ海賊船 台湾製

■種類／キッズライド
■メーカー／徳忠機械股份有限公司
■発売／１９９８年5月



ツインドラゴン ボウリング 台湾製

■メーカー／富豪電子



世界の新製品情報を集めています。

ボーダレス化が進むAM業界において、海外でも多数の新商品、注目商品が開発されています。
コインジャーナルでは、そうした商品にスポットをあて、より詳しいスペックを紹介。
独自のネットワークを活かして、今まで得られなかったメーカーの情報、
日本では生み出されない海外ならではのアイデアマシンなど、
今後のAM運営に役立つ情報を掲載していきます。
世界へのかけ橋となるこのコーナーに、ぜひ、ご期待ください。

WE INTRODUCE YOUR NEW PRODUCT!
in
"NEW MACHINE INFORMATION FROM OVERSEAS"

AN AMUSEMENT BUSINESS IS GOING BORDERLESS!
THERE ARE MANY NEWLY INOVATED AMUSEMENT MACHINES NEEDED TO BE KNOWN
TO ALL AROUND THE WORLD, INCLUDING TO THE JAPANESE MARKET.
WE INTRODUCE THOSE HOT PRODUCTS AND INSIDE STORIES OF THOSE MANUFACTURES
IN OUR <NEW MACHINE INFORMATION FROM OVERSEAS> PAGES.

IT IS TRUE THAT A PLENTY OF NEW WONDERFUL CONCEPTS OF THOSE OVERSEAS PRODUCTS
SHOULD MAKE OUR ARCADE BUSINESS MORE PROFITABLE.
WE HOPE THIS <NEW MACHINE INFORMATION FROM OVERSEAS> WILL BE A "BRIDGE" FOR YOU
TO THE WORLD, AND TO THE JAPANESE MARKET.

ESPECIALLY, THE COIN-OP JOURNAL CAN BE THE WINDOW TO THE WORLD FOR JAPAN & ASIA.
EVERY MONTH, MORE THAN 8,500 READERS DEPEND ON THE COIN-OP JOURNAL FOR PRACTICAL,
SOLID, AND UP-TO-DATE INFORMATION ABOUT THE INDUSTRY.

掲載ご希望のお客様は下記までお問い合わせください。

中国語：台北市基隆路二段51号6-F
TEL/02-739-1711 FAX/02-739-1713

日本語：大阪市北区松ヶ枝町4-20　アビスビル
TEL/06-242-0205 FAX/06-242-0206

IF YOU HAVE ANY NEW PRODUCTS JUST CAME UP, OR COMING UP SOON,
PLEASE SEND THE INFORMATION TO THE ADDRESS SHOWN BELOW.
WE'LL BE HAPPY TO REFLECT THAT
IN OUR <NEW MACHINE INFORMATION FROM OVERSEAS>.
AND THIS IS ABSOLUTELY FREE!

TAIWAN:6F-3,No.51,KEELUNG RD.,SEC.2,TAIPEI,TAIWAN,R.O.C.
TEL/02-739-1711 FAX/02-739-1713

JAPAN:ABISU BUILDINDG.,4-20 MATSUGAE-CHO.KITA-KU,OSAKA
TEL/06-242-0205 FAX/06-242-0206

SEIMITSU CONTROL PANEL

仕様

- ジョイスティックLS-32(SSベース)
- 30φボタンPS-14GN(緑かピンク)
- 24φボタンPS-14DN(黄)

バーサスシティ用コンパネ



(1L3B)



(1L4B)



(1L6B)

アストロシティ用対戦専用コンパネ



(1L3B)



(1L4B)



(1L6B)

対戦ハーネス発売中

バーチャファイター3用コンパネ
(ブラストシティ、アストロシティ、バーサスシティ兼用)



(1L4B)

ブラストシティ用コンパネ



(1L6B)

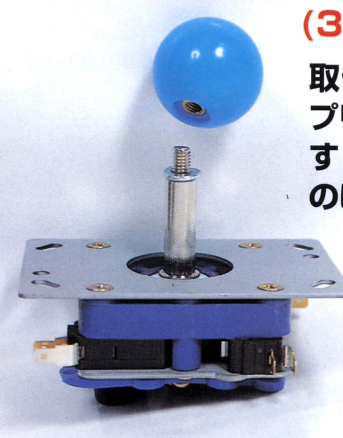
AM-16
(16φ用ホールプラグ)

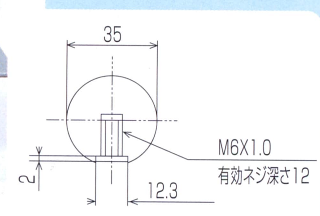


対応板厚　0.8〜3.2まで

LB-35
(35φ用レバーボール)

取付け部に凹部を付けスプリングワッシャーを使用する事で、レバーボールのゆるみを防止できます。





各色有ります

ホームページアドレス　http://www.seimitsu.co.jp/

努力と実績で明日を拓く
セイミツ工業株式会社
本社/埼玉県戸田市笹目北町12−5 〒335-0033
TEL 048(421)5200　FAX 048(421)2433
振込先　王子信用金庫戸田支店　普3146778

CAR COLLECTION

NEW



ファニーレーサー @¥90
60個

NEW



オフロードランナー @¥90
60個

CAR



シティーミニ @¥100
48個



スポーツパース @¥100
サッカーパース @¥100



リボンケース @¥40
クリスタルケース（2色）@¥50
120個

WATAKA
SUMMER
COLLECTION



ミニスケール @¥90
メタルキーホルダー @¥120



デニムキーホルダー @¥180



サウスアイランドⅡ @¥60
Fキーチェーン @¥45



スポーツボール @¥65
サウスアイランドクリップ @¥100



アニマルキーチェーン @¥120



どうぶつホルダー @¥100



アニマルK.C @¥180



アニマルポーズキーホルダー @¥120



ショッピングパース @¥150



Y,sポーチ @¥65



プチポーチ @¥65



メキシカンパースⅡ @¥190



サンダーレーサー リング付 @¥70
（プルバック）72個



サンダーレーサー @¥70
（プルバック）72個





ラリーミニ @¥100
（プルバック、ダイキャスト製）60個



フィーリングカー @¥70


スポーツボールスチール @¥20
C&A Pホルダー @¥60


スポーツシューズ @¥120


ジャンバーII @¥70


ファンシーリング @¥90


ファショナブルリング @¥120
シルバーリング @¥100


ブローチ @¥200
イヤリング @¥180



レインボーストーン @¥290



マジックバック @¥100


マスク@¥80


ファンキーホルダーA @¥200


ブライダルギフト @¥50

WATAKA co.,ltd
ワタカ株式会社
TEL.058-387-6888 FAX058-387-6886
〒501-6031 岐阜県羽島郡笠松町米野346


えんぴつ削り @¥80


バーガー鉛筆削り @¥65
バブルシャープナー @¥100

※注文数量は表記商品以外、20個単位でお願いします。

アミューズメントマシンのアウトレットショップ

ユーズドマシンサマーキャンペーン実施中！！

電車でGO!2（DX）



（株）タイトー

デイトナUSA（ツイン）



（株）セガ・エンタープライゼス

タイムクライシス（DX）



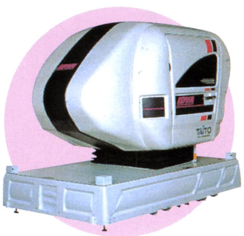
（株）ナムコ

ウエスタンドリーム



（株）セガ・エンタープライゼス

IDYA



（株）タイトー

ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド



（株）セガ・エンタープライゼス

- エースドライバー
- マンクスTT
- デザートタンク
- アクアジェット
- レールチェイス2
- バーチャコップ2
- スポーツフィッシング
- スポーツフィッシング2
- サイバーサイクルズ
- ヘンリーエクスプローラーズ
- ドリームパレス
- ワインディングヒート
- ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド
- ビンゴパーティー
- モトクロスゴー
- D3-BOS
- ジュラシックパーク
- トリオ・デ・ビンゴ
- ロイヤルアスコット
- トーキョーウォーズ
- ロストワールド
- トップスケーター
- GIクラシック
- モーターレイド
- スーパーカースカッドレース
- ニューUFOキャッチャー
- ドラゴンパレス
- ハーレーダビッドソン&L.A.ライダーズ

NEWS

1,大型マシンのメンテナンスサービス開始（メーカー不問）
Starts maintenance for the big-sized machines(of any manufacturer).

○**稼動作業及び整備**
Installation and adjustment.

○**リニューアルのお手伝い**
Assistance to renewal of operation facility.

○**海外における移動作業および設置**
Relocating and installation work in overseas markets.

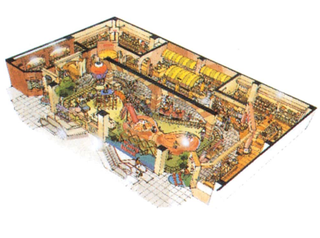
2,中古基板販売部門開設
Opens the new devision for the sales of sales of used P.C.Boards.

ビリヤードのトータルサポート



●マーレー全種取り扱っております。詳細については担当までお尋ね下さい。
●AM施設はもちろん、ボーリング場など各種レジャー施設にどうぞ！

アミューズメントならすべておまかせ！



リニューアル・新規オープンをお考えの方へ
ニューマシン・ユーズドマシンの組み合わせにより低価格化が実現
例：ニューマシンオンリー → 100%
ニューマシン+ユーズドマシン → 60～70%

ユーズドマシンのニッコウ電子では、ゲーム機器販売から修理、そしてアミューズメントスペースの企画・設計・施行までトータルプロデュースシステムを導入。新時代のアミューズメントスペースを創造していきます。あらゆるターゲットに即したAM構築可能です。アミューズメントの事ならニッコウ電子へご相談ください

オープン及び、リニューアル予定のお客様へ！只今
無料診断実施中！（法的な規制等の調査）

TEL03-3655-5777（代）

USED MACHINES OF HIGH QUALITY

NIKKO DENSHI CO., LTD.DISTRIBUTOR OF ALL TYPES OF AMUSEMENT MACHINES

NIKKO DENSHI has been involved in the distribution,operation and manufacturing for more than 25 years.Our excellent technology forms the basis of top brand products perfectly reconditioned.

我們誠懇的為同行業者提供最完備的品質、信譽及服務、
歡迎随時與我們公司連絡！本公司備有中文、英文人員随時為貴公司服務。

CALL or FAX NOW!!

TEL :81-3-3654-6111
FAX :81-3-5607-6000

NIKKO-DENSHI 株式会社ニッコウ電子
国内営業部：〒132-0031 東京都江戸川区松島2-34-9
TEL 03-3655-5777 FAX 03-5607-6000
OVERSEAS MARKETING DEPARTMENT
TEL 03-3654-6111 FAX 03-5607-6000

振込先
東海銀行 新小岩支店
（普）364082
あさひ銀行 小松川支店
（当）0510919

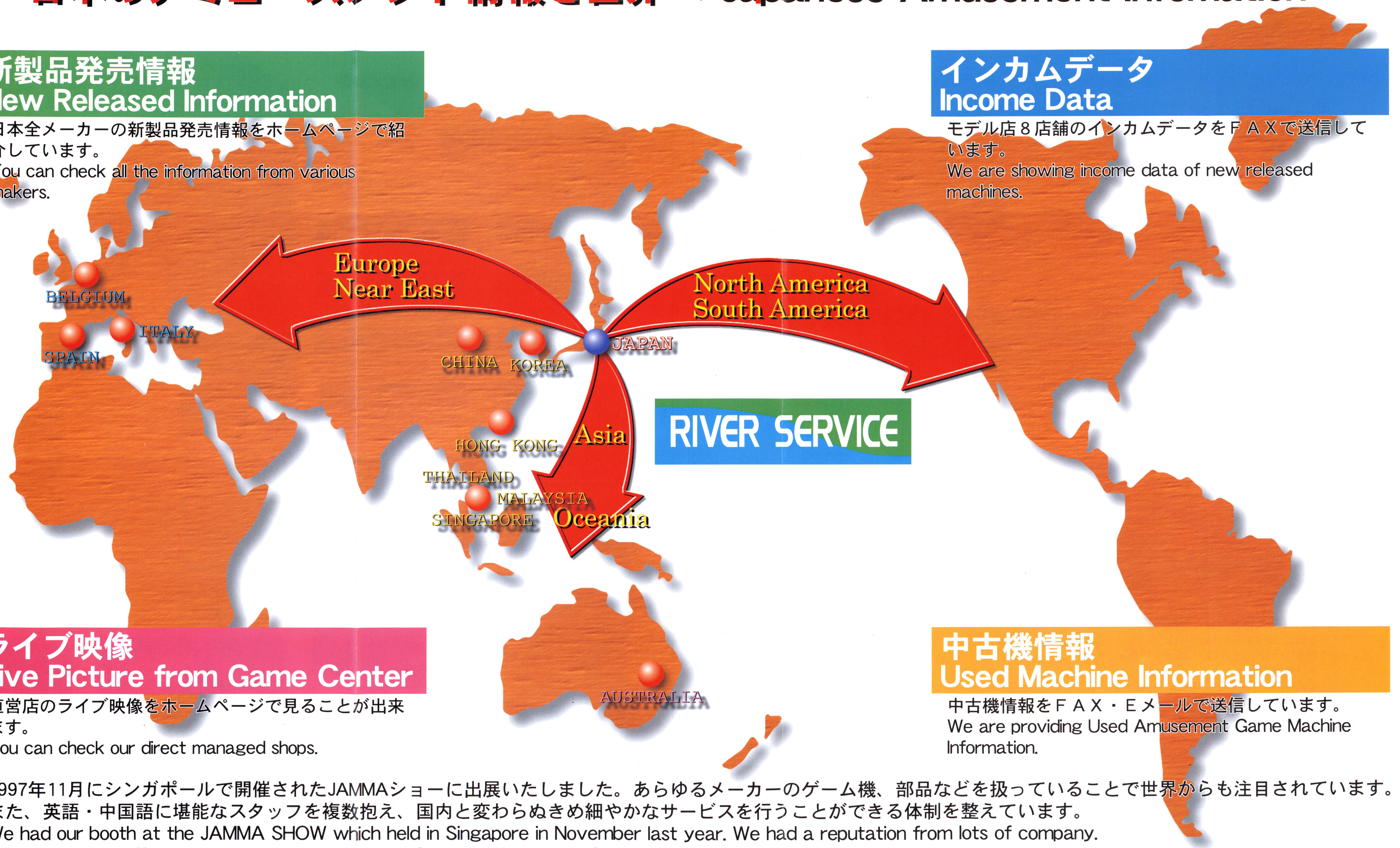
日本のアミューズメント情報を世界へ Japanese Amusement Infomation

新製品発売情報
New Released Information

日本全メーカーの新製品発売情報をホームページで紹介しています。
You can check all the information from various makers.

インカムデータ
Income Data

モデル店８店舗のインカムデータをＦＡＸで送信しています。
We are showing income data of new released machines.



ライブ映像
Live Picture from Game Center

直営店のライブ映像をホームページで見ることが出来ます。
You can check our direct managed shops.

中古機情報
Used Machine Information

中古機情報をＦＡＸ・Ｅメールで送信しています。
We are providing Used Amusement Game Machine Information.

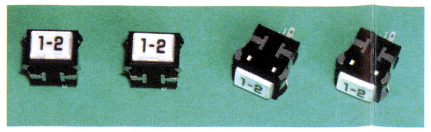
1997年11月にシンガポールで開催されたJAMMAショーに出展いたしました。あらゆるメーカーのゲーム機、部品などを扱っていることで世界からも注目されています。
また、英語・中国語に堪能なスタッフを複数抱え、国内と変わらぬきめ細やかなサービスを行うことができる体制を整えています。
We had our booth at the JAMMA SHOW which held in Singapore in November last year. We had a reputation from lots of company.
We also have staff who can speak an English and Chinese. We provide fine service as same as domestic market.

RIVER SERVICE

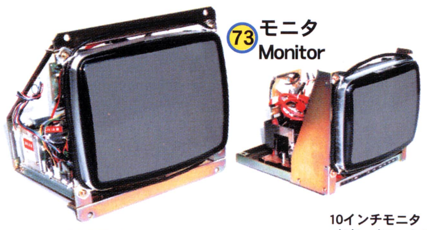
Homepage URL http://www.riverservice.co.jp/
E-mail jin@riverservice.co.jp
本社 0942(43)1238 東京 0426(28)3805 世田谷 03(3300)8833
大阪 0726(35)0890 沖 縄 098(888)3717

立体思考・独創のアイデア……………………………………
リバーサービスはアミューズメント経営のマルチサポーターです

調達に時間を要するので常時在庫している商品



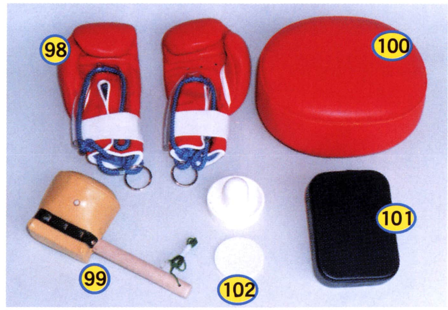
64 ワールドダービー用スイッチ
Bet Switch for World Derby



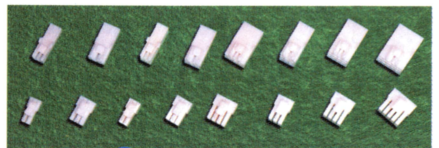
73 モニタ
Monitor

14インチ高解像度モニタ
（ワールドダービー・ビンゴパーティ）
Monitor Screen for World Derby (14 inches)

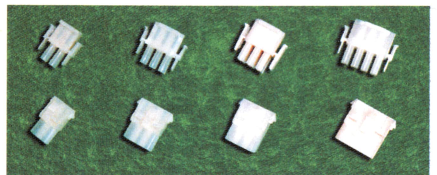
10インチモニタ
（ビンゴサーカス）
Monitor Screen for Bingo Circus



98) SSBグローブ　SSB Glove
99) ワニワニハンマー
Hammer for Wani Wani Panic
100) SSBパンチングパッドA
SSB Punching Pad A
101) SSBパンチングパッドB
SSB Punching Pad B
102) スピードホッケー用
マレット・パック
Mallet & Pack for Speed Hockey



69 アストロ各種ソケット
Contact Housing for Astro



70 エアロ各種ソケット
Contact Housing for Aero



86 スツール普及タイプ（赤・青・灰）
Square Stool H; 43cm
(Red, Blue, Grey)

87 ミニコンボイス（赤・青・灰）
Round Stool H; 42cm
(Red, Blue, Grey)

88) メダル機用DXイス H; 58cm
DX Chair for Medal Game H; 58cm
89) コンボイス H; 68cm
Stool H; 68cm
90) コンボイス H; 58cm
Stool H; 58cm



33) スパイラル電線（ＵＬ電線）
Spiral Harness (UL Harness)
34) 配線コード(0.3, 0.75, 1.25mm 11色)
Wiring Harness
(0.3, 0.75, 1.25mm 11color)
35) カールコード（2m, 3m）
Coiled Extention Code (2m, 3m)



75 ハンディカウンター
(AD-100)
Handy Counter
(AD-100)



84 キャリエース
Steel Carrier

85 アルキャリア
Aluminium Carrier
(Folding Type)

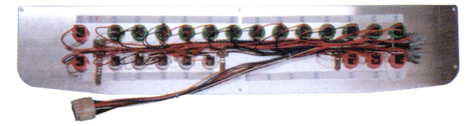
株式会社リバーサービス
River Service Co., Ltd.

本社　福岡県久留米市朝妻町6-29　TEL:0942-43-1238　FAX:0942-43-1023
Head　6-29 Asazuma-machi Kurume-shi Fukuoka 839 Japan TEL:+81-942-43-1238　FAX:+81-942-1023

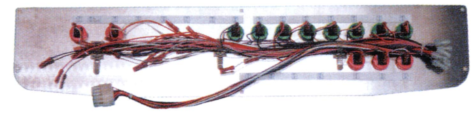
東京(Tokyo) TEL:0426-28-3805 FAX:0426-28-3802　世田谷(Setagaya) TEL:03-3300-8833 FAX:03-3300-8280
大阪(Osaka) TEL:0726-35-0890 FAX:0726-35-0811　沖縄(Okinawa) TEL:098-888-3717 FAX:098-888-3720

リバーサービスオリジナル商品

各メーカー対応コントロールパネル

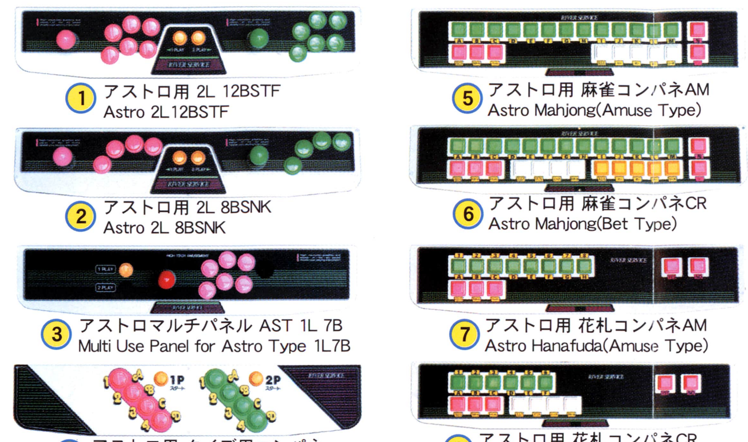


麻雀コンパネ



花札コンパネ

麻雀及び花札の基板無しパネルはリバーサービスの考案品です。
特許申請済・意匠登録申請済・工業所有権取得済



1 アストロ用 2L 12BSTF
Astro 2L12BSTF

2 アストロ用 2L 8BSNK
Astro 2L 8BSNK

3 アストロマルチパネル AST 1L 7B
Multi Use Panel for Astro Type 1L7B

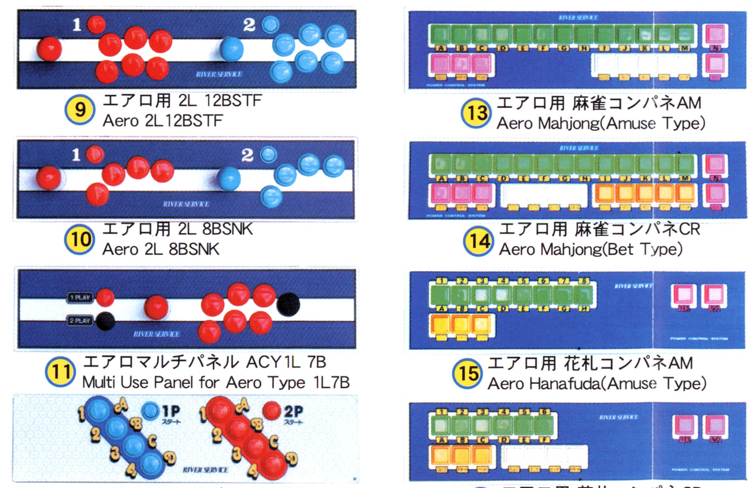
4 アストロ用 クイズ用コンパネ
Astro Quiz Game

5 アストロ用 麻雀コンパネAM
Astro Mahjong(Amuse Type)

6 アストロ用 麻雀コンパネCR
Astro Mahjong(Bet Type)

7 アストロ用 花札コンパネAM
Astro Hanafuda(Amuse Type)

8 アストロ用 花札コンパネCR
Astro Hanafuda(Bet Type)



9 エアロ用 2L 12BSTF
Aero 2L12BSTF

10 エアロ用 2L 8BSNK
Aero 2L 8BSNK

11 エアロマルチパネル ACY1L 7B
Multi Use Panel for Aero Type 1L7B

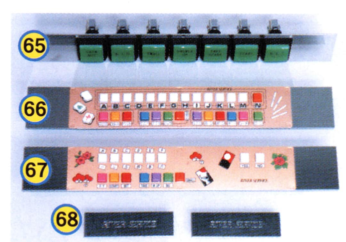
12 エアロ用 クイズ用コンパネ
Aero Quiz Game

13 エアロ用 麻雀コンパネAM
Aero Mahjong(Amuse Type)

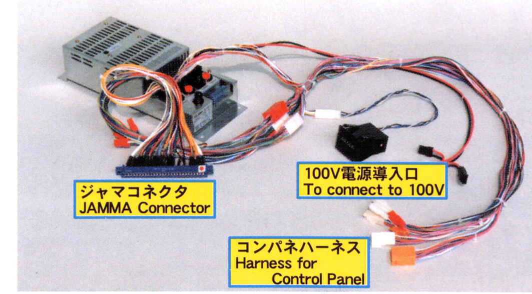
14 エアロ用 麻雀コンパネCR
Aero Mahjong(Bet Type)

15 エアロ用 花札コンパネAM
Aero Hanafuda(Amuse Type)

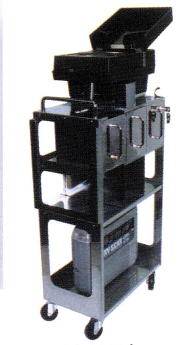
16 エアロ用 花札コンパネCR
Aero Hanafuda(Bet Type)



65) コトブキスロットパネル
Kotobuki Slot Panel
66) コトブキ麻雀パネル
Kotobuki Mahjong Panel
67) コトブキ花札パネル
kotobuki Hanafuda Panel
68) コトブキ100円50円メクラ板
Kotobuki Lid for Coin Insert

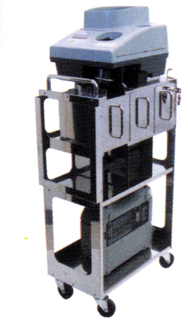


103 バーサスシティ２分割キット
Kit for Indivisual use Versus City cabinet



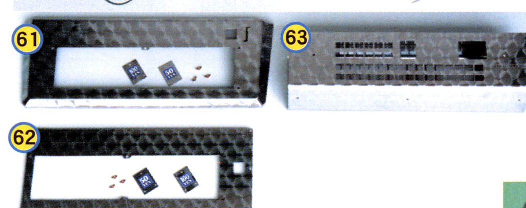
CS-20タイプ



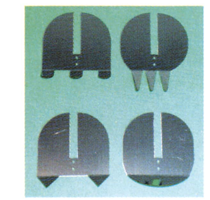


CS-25タイプ

78 集金キャリア
（CS-20タイプ・CS-25タイプ）
Coin Collecting and
Counting Carrier
(CS-20Type・CS-25Type)



56) 対戦ハーネス普及タイプ
Harness for Simultaneous Play
Between 2 Cabinets
57) バーチャファイター用対戦ハーネス
Simultaneous Play Harness for
Vertua Fighter
58) ジャマジャマ変換コネクター
Extention Connector for JAMMA Type
59) アストロ用ノイズガード
Monitor Noise Guard for Astro Type
60) ジャマ麻雀中間ハーネス
Mahjong Harness for JAMMA Type
61) エアロコンパネベース（一体型）
Control Panel Base for Aero Type
62) エアロコンパネベース
Control Panel Base for Aero Type
63) ワールドダービーオッズパネル
Control Panel Cover for World Derby



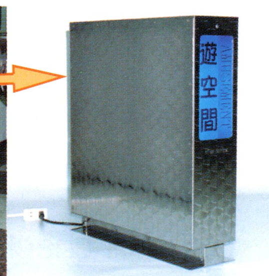
72 UFOキャッチャーツメ
Claws for UFO Catcher



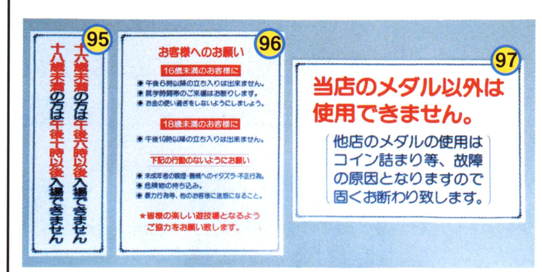
71 スウィートランドツメ
Claws for Sweetland



91 ２人掛イス（ブラスト・アストロ・バーサス）
Bench Sheet for Astro, Versus, Brust Type



92 サイドBOX
（サービスコンセント付き）
Side Table for Game Machine
(incd: Service Socket)

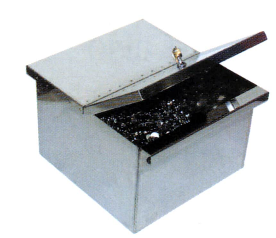


風営用各種表示板





93 ビンゴパーティ用ドームバンド
Dome Belt for Bingo Party

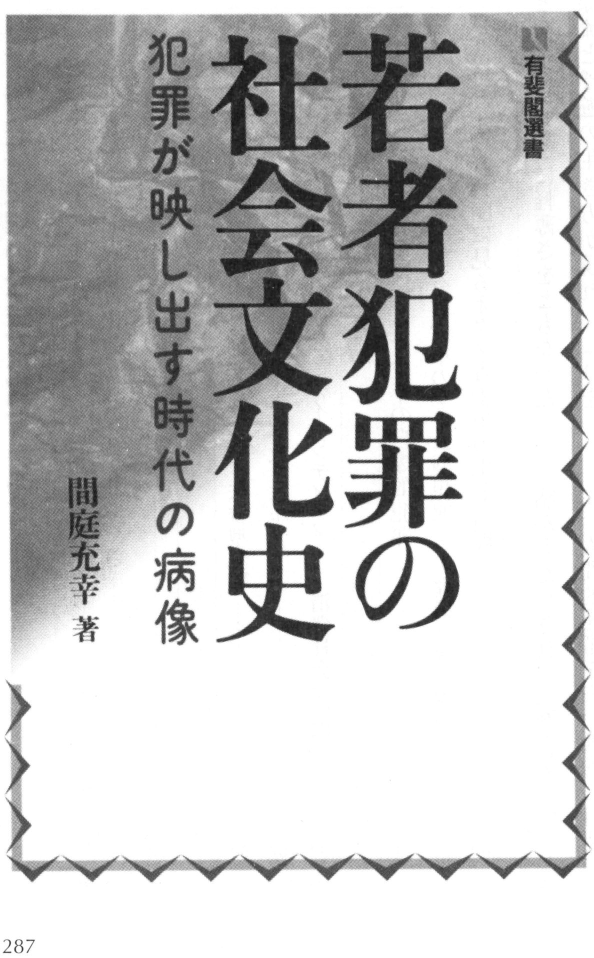


104 店内メダル保管箱
Medal Stock Box (Lockable)

気になる本 その64

『若者犯罪の社会文化史』

著者　間庭充幸
発行　有斐閣
定価　1,800円（本体）



少年の性格を変えた時代環境

犯罪は成人、青少年を問わず社会と密接な関係にある。そして「目に見える犯罪現象の深層にはすべての人の人生をも巻き込んだ混沌たる共有空間がある」。世間では犯罪というと自分とは関係のない出来事としてか考えない人が少なくないが決してそうではない。

誰もが同時代の風潮の中にあり、さまざまな違いはあっても無縁とはいえないストレスに耐えて生きている。しかし、報道される事件を考えると、もしその人の立場に自分があったら、本当にそれ以外の無難な行為をとりえたかどうか危なっかしいと感じ、身につまされる、そんなケースもある。

犯罪の構図には原因と動機があり、そこで抑圧されたエネルギーが破裂して現象化する。破裂のトリガーには本人の性格が大きく関わる。原因、動機は似ていても、破裂しないで耐えたり、逃げたり、或いは別の解放の方法をとるとかして事件とならず、表面、事なきがごとく過ぎていくことは多いだろう。

そうすると問題は性格である。性格

の形成については遺伝形質など生物学的要因と環境的要因の二つがある。人の一生をはかるとすれば、環境的要因を重視することになろう。家庭環境、学校環境、友人環境、職場環境など社会的、文化的な影響のことである。

戦後50年を過ぎ、その間に社会的状況は大きく、激しく変化した。心身の成長過程にあるナイーブな青少年こそ、彼らの性格に環境変化による影響を最も強く受ける世代なのである。

少年非行、いじめ、また凶悪化する少年犯罪など戦後第四のピークにあるという。神戸の「酒鬼薔薇」事件はまだ一年前のことである。ナイフによる殺傷事件が続き、しかも問題行動を起こすとは思われていなかった少年が突然非行に走る「いきなり型」の犯罪が目立つようになったとも。なぜ抑制のきかない性格の青少年が増えてきたのか、それとも社会的閉塞状況の中でヒステリックな空気が張り詰めてきたのだろうか。

青少年犯罪の四類型

青少年による犯罪は、病める時代の社会的状況を象徴的に映し出すものである。本書は青少年犯罪の戦後史をたどりつつ、青少年の価値観や生き方を時代の潮流との関係で再構成することによって、たんなる犯罪分析にとどまらず戦後の社会文化史としてのふくらみを持つことになった。

ちなみに本書では戦後史を四段階に区分し、それぞれの青少年犯罪の類型を論じている。

第一期（戦後民主化時代）　1950年代後半頃まで。戦後の混沌とした生活やアノミー状況を反映し、自由の名による放縦で無軌道な若者が多く現れ、解放されたエネルギーを射幸的好奇心に注ぎ、旧いものに何でも反発した。『アプレ人間』と呼び、貧困ゆえの犯罪や反抗型犯罪が特徴である。

第二期（高度成長時代）　1980年代始めまで。青少年にとっては高度成長による生活の中流化、都市化による生活空間の拡大と流動化が新しい魅力となった。そこに軽薄さをともなった漂流と浮遊の生き方が現れ、これを『浮遊人間』と呼び、遊興的で既成価値から離脱した人間による犯罪が特徴。中流家庭の少年による非行、犯罪が増加し、少年犯罪は大きな曲がり角に。神戸事件の前兆のような「サレジオ高校生首切り事件」が発生したのは1969年、また大学闘争の時代であり権威やエスタブリッシュメントへの反抗・反逆などがあった。

第三期（管理社会化時代）　1980年代末頃まで。オイルショックを克服して管理社会化は進展し、教育の世界にも浸潤した。その原理は能力主義競争であり、青少年自身が偏差値により他人を見、自らをはかる。そのラベリング効果も手伝って、強い抑圧と閉塞感がもたらされ、『偏差値人間』と呼ぶ。人間的連帯を失い孤独と自閉に苦しむ爆発型犯罪である。家庭内暴力や校内暴力が頻発した。

第四期（高度情報化時代）　現在進行中。モノ作り中心の重厚長大型の経済から、ソフト経済への転換。バブル景気とバブル不況、冷戦体制の終焉で世界的な混乱、調整の時期となった。その中で現実体験の乏しい青少年は、情報メディアがつくり出す虚構世界こそ管理社会の閉塞的抑圧から自分を解放してくれるものとして、メディアはなくてはならない生活の一部となりつつある。そのような人間類型を『メディア人間』と呼ぶ。管理システムに追いつめられた自己の回復をゲームの世界（虚構空間）で果たそうとする。しか

若者犯罪の社会文化史・目次

し虚構と現実は彼らの中でつながっているので、それはとりもなおさずゲームのような犯罪となって現れる。

医療、教育に共通する人間疎外

現在、第四期にあるが、問題の核心を的確に把握することが学校、家庭、地域の大人たちにとってまず大切なことであろう。

著者は本書のあとがきで象徴的な話を紹介している。それは著者の90才の母親の末期医療の体験である。ちょっとした風邪で近くの医師から点滴を受けたとたん酸欠・チアノーゼとなり意識朦朧状態で救急病院に送られた。そこでまた点滴につぐ点滴、人工呼吸器につながれるなど〝スパゲッティ体〟で、二か月間身動きができないまま、ついに家に戻ることはなかったという。

その医療のあり方は「総合的な存在としての患者の人間（主体）とその関係性を見ず、医療装置（システム）中心主義の医療」でしかない。ここには生徒一人ひとりの個性と彼をとりまく関係性を無視したシステム中心の教育体制（偏差値的能力主義）とまったく同質の問題が横たわっている。それがいかに青少年の抑圧を高め、非行や犯罪、いじめや自殺を噴出させてきたか、著者の診断は明快である。

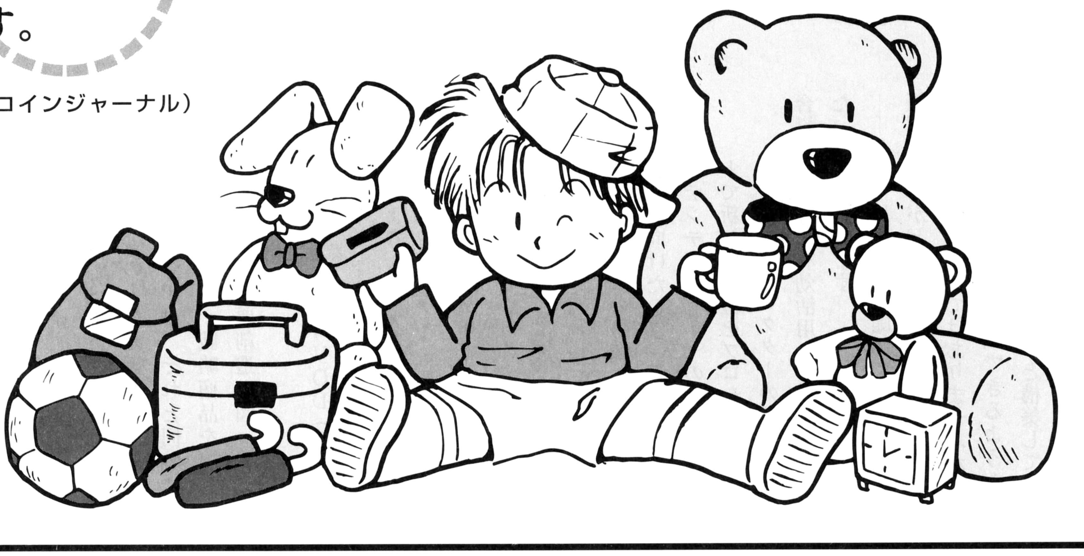
「近代化の行きついた果てに、本来質的かつ総合的な存在であるはずの人間を分解・操作して量的効率だけを競い合うような侘しい社会が出現してしまった。その深層に蓄積された出口のない抑圧からさまざまな青少年問題が吹き出してくる。また患者は口をふさがれたまま深奥に秘めた無念さを誰にぶっつけるすべもなく・・・所詮勝ち目のない医療装置そのものと闘わねばならない。能力主義の教育システムは誰（何）のためにあり、効率主義の高度医療システムは何（誰）を潤すのであろうか」と著者の舌鋒は怒りをはらんで厳しい。

戦後の教育はもう取り返しのつかない事態を日本人の性格に与えてしまったのかもしれない。

本書を『気になる本』として取り上げたのはアミューズメント施設の現場管理者やスタッフが、客としてやってくる青少年たちと応接する際、健全育成のためにどのような知識や心得を持てばよいか情報源としてであった。

だがそれらデータの入手にも増して、著者の抱く、彼らの立場にたった熱い思いやりに胸を打たれた思いがする。

（宮原　久）



「月刊カラオケfan」8月号より転載

Back Stage カラオケバックステージ



平成8年6月に発売され、今も高い信頼を得ている通信カラオケ「孫悟空V3」。その後、ナイト市場向けの「孫悟空NT」、12部屋まで運用できる「孫悟空集中」が発売された。今年、秋商戦に向けて発売される新製品はどのようなものになるのか期待が高まる

ディーラーの経営に貢献できるハード、ソフト戦略を構築したい

○ビクターレジャーシステム株式会社 代表取締役社長 飯沼　浩氏に聞く



Profile

昭和18年3月2日生まれ。千葉県出身。昭和42年10月、日本ビクター入社。システム営業本部、東北総括長を経て、平成9年3月、ビクターレジャーシステム取締役営業統括部長就任。同年10月、同社・常務取締役に就任。平成10年4月、代表取締役社長就任、現在に至る。

—　今年4月に社長に就任されたわけですが、カラオケ業界には何年くらい携わっていらっしゃるのでしょうか？

飯沼　入社以来、ジュークボックスの時代からです。全国のディーラーさんの中には、もう30年もお付き合いをさせて頂いている方もいらっしゃいます。

—　では、カラオケ業界の現状をどのように見ていますか？

飯沼　引き続き厳しいことは確かだと思います。市場には、4万とも5万ともいわれている流通在庫があり、必然的に供給過剰になっています。当然、商品価格は下がり、ディーラーさん、メーカーともに生き残りをかけて、必死に商売をしているのが現状ですよね。昨年からそのようなことはいわれていましたが、今年はそれがより顕著に現れるのではないかと思っています。また、今後は資金力の戦いになっていくのでしょうが、いくら資金があっても将来展望が見えなければ、その資金を活かすことはできません。私どもでも、生き残るために何をするか、というのが大きな課題になっています。

—　御社の昨年の販売状況はいかがでしたか？

飯沼　単年ベースでいうと、シェアでは、当初の事業計画に近い数字を残すことができました。今後は、1位を目指して…といいたいのですが、まずは着実に2位を狙っていきたいと思います。また、詳しいことは申し上げられませんが、今年は第三市場向けに、商品力がある新しい通信カラオケを投入をしていく予定ですから、その位置にはいけると思っています。

—　第三市場とは、具体的にどの市場を指した商品ですか？

飯沼　公共関連施設や企業の健保を含めた宴会場向けの商品です。宴会場市場では、ナイト市場と異なり通信カラオケを購入するケースが多々ありますし、また、私どもには過去の実績もありますので、リゾートやシティホテルだけではなく、そういった宴会場市場に今年はより力を入れていきたいと考えています。

—　新商品の発売時期は、いつ頃になるのでしょう。また、機能や価格など、何を重視した商品となる予定ですか？

飯沼　秋口の商戦前には、と進めています。そして、新商品は価格も大切ですが、やはり機能を重視した通信カラオケになります。軽量、動画背景、そして宴会場に必要な曲数ですね。これだけカラオケが普及してくれば、他の市場と同様に多曲で動画タイプのカラオケが必要不可欠になってくるでしょう。また、新曲もしっかりと対応していく必要がありますしね。そういう市場の構造変革に合わせた戦略商品です。

—　では、今年はその市場を中心に販売展開をしていくわけですね。

飯沼　はい。しかし決してナイト市場をおろそかにする訳ではありませんし、もちろんルームの入替え需要にも応えていきます。今年は、それと同時に第三市場に対して、戦略商品を出し、マーケットの需要創造を図っていくということです。

—　ホテル向けVOD（ビデオ・オン・デマンド）システムに関しては、どのような展望を持たれていますか？

飯沼　VODのマーケットはまだまだ緒に就いたばかりですが、ハードを出して終わりというのではなく、今後ソフトをどのように供給していくのかが、重要なポイントとなるビジネスです。そしてこの事業は、ビクターが21世紀に向けたCI（コーポレート・アイデンティティー）の「ハードとソフトで新しい価値をプロデュースする企業」として、ビクターの持っている総合資産を充分に有効活用し、力を入れていきたいと考えています。

—　最後に抱負をお願いします。

飯沼　市場がどうだこうだというのは、私どもだけでできることではありませんが、ディーラーさんの経営に貢献できるようなハード、ソフト戦略をしっかりと構築していきたいと思います。

—　ありがとうございました。



IDEMコラム

レジャー

(財)余暇開発センター
研究主幹
白石嘉宏

ふところ具合

今年の連休中の海外旅行は対前年比で約20パーセント程低かったようです。間もなく夏休みに入りますが、こちらの方もどこまで期待出来るものかと皆不安に思っているようです。円が安いからとか先行き不透明だからということをよく耳にしますが、実は本当に収入の方が良くないのです。

総務庁統計局がこの春、昨年度の「貯蓄動向調査の結果」を公表しましたが、勤労者世帯の貯蓄は1250万円にとどまりました。その前年の平成8年は1279万円だったので額にして29万円（2・3パーセント）を取りくずしたことになります。年間収入の方も平成8年は789万円だったのが平成9年は781万円となり0・3パーセントですが減少しました。

昨年消費税をそれまでの3パーセントから5パーセントに上げ、さらに医療費の負担増などで人々の負担が9兆円も増えたと言われてきましたが、この数字を見ると負担が増えた中で収入が伸びず、貯蓄を取りくずしてやりくりしてきたという姿が浮かび上がってきます。

また、よく誤解されることに平均が1250万円というと半分ぐらいの人がそれくらい持っているものと思われがちですが実際には7割近い67・2パーセントの人がこの額には達していません。順位が調度真ん中に当たる人の持っているお金は年収より50万円程多い832万円です。また実感として1番共感者の多い額は469万円です。

1250万円の内訳は定期性預貯金554万円、生命保険など420万円、通貨性預貯金112万円、有価証券110万円、社内預金など金融期間以外への貯金53万円となっています。すぐ使える通貨性預貯金額は全体の1割以下しかない訳です。また、ちょっと動かしにくいものでも昨年は大きな変化がありました。例の山一證券の自主廃業に象徴されるように人々の不安は株式やそれらと同じ市場で取り引きされる金融商品が大幅に減るという姿となって表れました。株式は51万円、貸付信託、金銭信託29万円、債券14万円、公社債投資信託10万円、株式投資信託5万円などで、この合計額は109万円にもなり先程の通貨性預貯金とほぼ同じ額になります。これらのお金は金利が低くても安全なところに動いた訳ですから株式市場は一段と元気をなくす訳です。

いままでのところをざっと振り返ると、まず収入も貯金も減った。そして皆の持っている（貯えている）お金は年収を若干上廻る程度で、大きな変化としてはたとえ金利が少なくとも安全なところへお金で移し替えたということです。外国の金融機関が日本人の貯金をねらっていると言われていますが、そういう、お金を使ってもらわなければ世の中は少しも動きません。どうも私達日本人はバブル以来お金の話ばかりしています。そろそろそういう話は卒業して、どういう生活をしたいのか、それには何が必要でどういう生活技術がいるのか。それには楽しみながら、いくら使おうという話にしたいものです。



阪南大学
国際観光学科教授
貴多野乃武次

一人遊びのテレビゲーム

〝TE^{2}D〟の時代の情報・通信のテクノロジーの話をもう少し続けよう。

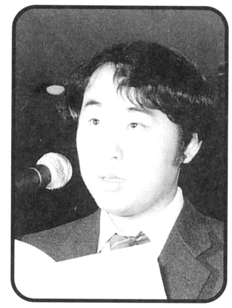
テクノロジーが「手段」でなく「目的」的に利用されるとき、遊びの世界が開かれる。そして、遊びの世界も集客から分散を志向する。そうした例を「たまごっち」に見ることができ、さらに「たまごっち」のような個人携帯用ゲーム機は、ネットワーク技術が進歩すれば「仮想集客」も可能になるであろう、ということを先月号で述べた。

総務庁が平成8年に全国の満12〜30歳の男女を対象に調査し（有効回答3803名）、『情報化社会と青少年』という調査報告書をとりまとめている。それによると、情報関連機器の所有状況は、ビデオデッキ93・3％、ヘッドホンステレオ67・4％、テレビゲーム機67・0％の順になる。それらの使用状況を5位までみると、性別・年齢別に大きな差があり、テレビゲーム機が第1位なのは12〜14歳と15〜17歳の男子（それぞれ70・5％と59・2％）で、男子の18〜22歳と23〜30歳では第3位（それぞれ36・1％と26・7％）に入っているが、女子では12〜14歳で第3位（31・0％）に入っているだけである。テレビゲーム機で遊ぶ頻度を調べると、やはり12〜14歳と15〜17歳の男子では、ほぼ毎日と週3・4回を合わせたヘビーユーザーはそれぞれ48・3と％40・1％にもなる。男子に比べれば12〜14歳の女子の遊ぶ頻度は少なく、ヘビーユーザーは12・7％である。このことからテレビゲームのターゲットは周知のとおり明らかだが、それよりも注目したいのはテレビゲームで遊ぶ理由（複数回答）で、遊ぶ理由に「ゲームそのものが楽しい」を挙げる子供が多いのは当然だが（男子12〜17歳で50％弱）、「一人で遊べる」を挙げる青少年（男女、いずれの年齢層でも）が30％前後もいることである。

テレビゲームは基本的には「一人遊び」を前提にしてるのだが、テレビゲーム機が出たから「一人遊び」が増えたのか、「一人遊び」を好む子供たちがテレビゲームで遊ぶようになったのかどちらかなると、やはり「一人遊び」を好む子供たちが増えてきたことのほうが先だろう。そして、ヘビーユーザーでないいずれの年齢層の女子も、また18〜30歳の男子も「一人で遊べる」ことを「ゲームそのものが楽しい」に次いで第2位の理由に挙げていることにも注目しておこう。

「一人遊び」が好まれるとき、ヴァーチャル技術が進歩すれば、いっそうテレビゲームで「一人遊び」をする青少年が増える。そして「一人遊び」に飽きたとき、友達と「現実の遊び」をするのでなく、通信ネットワークを利用して疑似友達と「仮想の遊び」をすることも可能になる。「現実集客」が「仮想集客」に取って代わらないとも言えないような世界が近づいている。

こんな都市をコンピューター用語の「ビット」にちなんで「ビット・シティ」と呼ぶそうだが、〝TE^{2}D〟の時代にテクノロジーが進歩して、こんな都市が生まれたら集客産業は「上がったり」である。でもご安心あれ。そんなことにはならない。そのことは次号で述べよう。



㈱新声社
ゲーメスト編集長
石井ぜんじ

ゲームの期待感はどのように形づくられるのか

　ゲーム雑誌に関わっている関係上、常に意識しているのは、プレイヤーの盛り上がりがどういうベクトルになっているかである。ゲームの盛り上がりが上向きか下向きかで大きく左右される。では期待感がどこで煽られるかというと、あのゲームが凄そうだ、というステイタス感にあるところが大きい。

　そのステイタスの土台を作っているのは、ゲームが面白い、といったゲーム性の部分である。シリーズものや、類似ゲームはそのステイタスを利用した方法である。メーカーのブランド意識が大きくプラスに働く場合もあるだろう。逆にあるゲームが期待はずれでつまらなかった場合、他社の類似ゲームにとばっちりがくることもある。

　いまや主流になったパターンが、シリーズもので人気を得ようとするパターンである。一作目に非常にカリスマ的な大ヒット作が出て、それに追随する形で続編ものが出ていく、というのが、まず一つのパターン。

　シリーズものでもう一つのパターンが、一作目では余り人気がでなかったが、二作目で大きくブレイクするもの。このときは、一作目はそれほどヒットしなかったものの、実は面白かったというウワサが流れているものだ。最初はネームバリューがないが、実は一作目でステイタスは確立されているのである。そのステイタス作りには、斬新で長く遊べる深いゲーム性が欠かせない。

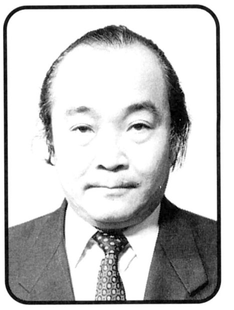
　どちらにせよ重要なのは、前作と同じ面白さを持つゲーム性を基本的に継承しているかどうか、ということ。それが最低限必要なことである。しかし、実はそれだけではプレイヤーに及第点とはならない。一作目ゆえにできなかった、ゲーム性の部分が新たに進化した形で表現されていないといけない。プレイヤーはそこまで理詰めでわかっているわけではないが、そうでないと何となく今回はつまらないな、と感じるものだ。

　偉大なゲームには、必ずテーマになるゲーム性がある。それはゲームのうわっつらではなく、建物のなかに一本通った柱のようなもので、骨格になるものだが外からでは見えにくいものである。シリーズものや類似したゲームを作る場合、外見だけ似せても同じ面白さのものは作れない。また、骨格を崩してしまったときにシリーズものの寿命は終わる。うまくいけば骨格を崩しても発展的に解消でき、実質新シリーズ化することもあるだろうが。

　また、プレイヤーの不満点を発展的に解消しているかどうかも重要なポイントである。プレイヤー心理をよくリサーチして取り入れようとする姿勢と体制ができているといないとでは、大きく進歩度合いが違ってくる。ただ、骨組みを崩してまで取り入れてしまうと本末転倒なので、その兼ね合いが難しいところだろう。

　プレイヤー、オペレーターの立場としては、そのゲームに真の実力があるのか、また、次回作以降にブレイクする力を秘めているのかを見極められる眼力をやしなっていきたいものである。

COLUMN



コラム

ショッピングセンター

流通評論家

髙田保治

バリュー価格

今、大型小売業界は昨年四月の消費税率アップ以降の売上げ不振の最中にある。とくに百貨店は、長引いた低迷からようやく脱出できたかに見えた時期の消費税率アップだっただけに、その再直撃は痛かった。またまた前年割れが続くことになり、すでに一巡したのに売上げの下落にストップがかけられずにいる。

資本力（体力）の弱い地方の中小百貨店の中には深刻な事態に直面しているところも多いし、中央大手にしても決して楽観は許されない。近々、新たな合従連衡の策なり、吸収、合併といった業界再編がドラスチックに展開される可能性は小さくない。

そんな情況だから、間近かに控える中元商戦への期待感など少しも見当たらない。「この中元商戦をどの程度のマイナスで乗り切ることが出来るだろうか」とただただ不安をつのらせるばかりなのである。

この根深い不況のなかで、それでは「消費は完全に冷え切ってしまっているのか」「百貨店商品はおしなべて売れないのか」といえば、そうではないらしい。

店頭で活発に動いている〝百貨店商品〟もあるのだ。そのひとつが「良い商品を値頃な価格で」をテーマにして各百貨店が開発に力を注いできた〝バリュー価格〟商品である。

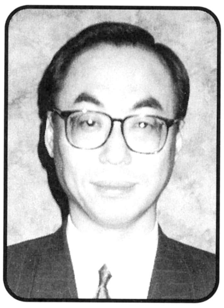
かつてのバブル期は百貨店にとっては「高くても売れた時代」であった。消費者は高額の海外ブランドに走り、百貨店は〝ブランド揃え〟に走った。いわゆる〝ブランド品〟は高品質、高感覚ではあったが高価格でもあった。

そして、バブルは崩壊。消費者の購買行動は一変した。「価格に見合った価値」を厳しく追求するようになり、世間常識、顧客常識から離れた〝高いだけの百貨店商品〟はソッポをむかれた。「ブランドよりも実質を」「高価よりも値頃感」を求めるようになったのである。

あわてた百貨店が90年代に入って開発に力を入れたのが〝バリュー価格企画〟である。三越の「ポピュレール」、高島屋の「ハーティライン」、小田急百貨店の「ベストプライス」、西武百貨店の「基本優品」などは、「良い商品を顧客が納得する価格で」をテーマにして開発されたオリジナル商品であるが、底の見えない不況のなかで、かろうじて、こうした商品群が動きを見せているのだ。

「顧客が納得する価格」とは何か、それは店頭に来るミセスが「ドレスに対してどのくらいの金額を投じられるか」であり、立ち寄るヤングが「いくらぐらいのセーターを求めているか」である。そして、こうした〝納得性〟を的確に把握できるのは、エンドユーザーとの接点を濃密に持つ小売業者に他ならない。従来のように原料にコストと利益を積み上げて価格を決めるのではなく、まず、常識としての〝価格〟を設定することからスタートする、この〝バリュー価格〟商品はそれゆえに顧客から支持されているのであろう。

しかし、情況がさらに厳しくなってきているなかで「百貨店プライスはまだまだ顧客の常識からズレている」という声もある。一層の努力が求められよう。



アミューズ・コンサルタント
代表
鈴木聖司

流行とブーム

広辞苑によると「流行」とは〝世間に広く行なわれること〟とあり、「ブーム」とは〝急にはやりだすこと・急に盛んになること〟とある。

世の中、右を見ても左を見てもお先真っ暗な中、思いがけなくあるいは逆転的発想によって、思わぬブームを引き起こした商品もないわけではない。

昨年、某スポーツメーカーが、若者向けに制作・販売した〝ウォーキングブーツ〟の購買層を追跡調査したしたところ、購入者の各年代別構成比は、10～40代が35％、50代が24％、60代が41％と、販売当初の計画を大きく覆し、予想外に60代の多くの高齢者に購入され、思わぬブームを引き起こしたとの事である。

また、これまで学校の教科書の副読本的イメージの強かった、小学5年生・6年生という教育雑誌のグラビアを、ローティーン（10～12歳）ファッションのページに変えたところ、これが見事に当たり、小学校高学年の女子のファッションブームに火を付け、教育雑誌から娯楽情報雑誌へ180度変身し、低迷していた発行部数を飛躍的に増大させたとの事である。

このローティーンファッションブームの恩恵により、デパート・百貨店の子供服売場でも、新たにローティーンファッションコーナーを新設し、大人向け子供服を販売したところ、前年比115％の売上を記録し、顧客のニーズにより毎月コーナーをリニューアルする程の盛況である。こうしたローティーンファッションを購入している女子小学生の母親の多くは、アンアン・ノンノンといったファッション雑誌を読んで育った、いわゆるアンノン族の人達で、毎月、子供のために平均1～3万円の被服費を使っているとのことである。

ここで取り上げた二つのサンプルの内、前者のウォーキングブーツは、本格的高齢化時代に入り、昔と違って元気で活動的なおじいちゃん・おばあちゃん達が大幅に増えた結果〝思いがけなく〟ブームを引き起こした良い例であり、後者の小学5年生・6年生は、従来の雑誌のイメージからの脱却の為、対象読者の嗜好の変化とニーズを的確に掴んだ〝逆転的発想〟によってブームを引き起こした良い例である。

そういえば、我がアミューズメント・ビジネスにも関連がある〝ミニ四駆〟〝ポケットモンスター〟〝ハイパーヨーヨー〟等、男子小学生を中心に大ヒットした商品も、そのブームの火付け役、少年ジャンプ等のメジャーなマンガ週刊誌ではなく、どちらかと言えばマイナーだったコロコロコミックというマンガ月刊誌である。

戦後最大の大不況下、昨年の〝たまごっち〟みたいな大流行商品はなかなか出現しにくい状況ではあるが、前記の二例の様に、消費者の嗜好・趣味の変化・多様化・多層化を的確に把握すれば、「ブーム商品」を作りだす事は決して不可能ではないはずである。

これと同じ事がアミューズメントマシン開発においても言え、とかくハードの機能偏重気味の開発姿勢を改め、市場のニーズに即した企画・ソフト重視の方向転換をすれば、ヒット商品・ブーム商品を作り出せるのではないだろうか。

A WIDE RANGING SELECTION OF
SIMULATORS, REDEMPTIONS, KIDDIE RIDES AND GAME PCB'S.
PERFECT RECONDITIONED! QUICK DELIVERY!
ASK FOR STOCK & PRICE LIST BY FAX.

ゲームに関する全て、ご一報下さい!

号外! 大型機・ゲーム基板買取り情報

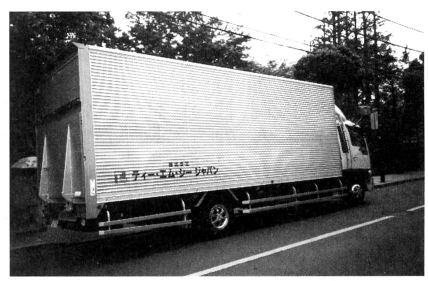
- *トップスケーター
- *ハーレーダビッドソン&LAライダーズ
- *ウエスタンドリーム
- *モトクロスゴー! SD
- *メガロ50
- *NEWアストロシティー
- *デイトナUSA TWIN
- *セガラリー2 TWIN
- *マーブル VS. カプコン
- *バーチャストライカー 2
- *エスプレイド
- *F3 マザーボード
- *私立ジャスティス学園
- *鉄拳3
- *クレジット麻雀 各種
- *対戦麻雀 各種

その他、多数



↑上記の商品は数量、納期等、限定ですのでお早めに!

自社トラック便のサポートあり!



※引取りに関しては自社トラック便および、全国ネットでサポートさせていただきます。
（地域により多少の変更がある場合はご了承願います）
※貴社在庫をFAXしていただければ即値付け、返信させていただきます。
※お取引きは現金にて決済させていただきます。
※このリスト以外の大型機についても同様にお問い合わせ下さい。
※買取り価格は、常に変動している為（値上がりする場合も!）、まずは電話でご一報ください。
※出荷前に鍵・取付金具・マニュアル等のチェックをお願いします。



Tmc
株式会社 ティー・エム・シージャパン
東京都国分寺市南町2-11-14 トミービル2F
TEL:0423-28-2322 FAX:0423-28-2301

TMC JAPAN Co., Ltd.
2F., TOMMY BLDG.,2-11-14,
MINAMICHO, KOKUBUNJI-SHI, TOKYO, JAPAN
PHONE:+81 423-28-3266 FAX:+81 423-28-2301
http://www. infotrans. or. jp/~tmcp/
e-mail : tmcp @ infotrans. or. jp

海の向こうの自社製品
～海外営業窓口から世界のオペレーターへ

Vol.3
㈱旭精工

「信頼と技術のふれあい」をスローガンにアジア、ヨーロッパ、アメリカ等の市場で活躍する旭精工（株）。AMマシンに組み込まれる同社の硬貨関連装置は今や世界中のAM関係者の知るところである。同社の海外事業立ち上げは国内事業開始時期とほぼ時を同じくしており、30年以上にも及ぶ豊富な海外事業経験から生まれた製品技術は世界の顧客との信頼関係に帰するところが大きい。今回は代表取締役・安部寛社長に海外での事業経験、事業展開についてお話をうかがった。



旭精工（株）／代表取締役
安部　寛 社長
Hiroshi Abe/President of Asahi Seiko Co.,Ltd.

現在も意欲的に海外市場を訪問。エネルギッシュな話振りからは技術者そしてビジネスパーソンとして世界に通ずる社交性が感じられる。豊富な経験から学んだ製品開発の結果は同氏が獲得したパテント数にも反映されており、その功績は国務大臣・科学技術庁長官からも認められるものになった。現在アメリカでの工場設立やイギリス事務所を中心にしたヨーロッパでの事業拡大に力を注いでいる。

※同コーナーはJapan Amusement Monthly(英文版コインジャーナル)へ掲載するページを日本語で掲載したものであり、内容は海外オペレーター等のAM関係者に向けたものです。

突然のドイツ訪問により勝ち得た信頼 パテント製造・販売を開始

Q：まず、御社が初めて海外事業を始めた時のお話をお聞かせ願えますか。

セガさんがまだローゼン・エンタープライゼスと呼ばれ、米国のピンボールやアップライト機を輸入していた頃で30年程前です。我社はセガさんの依頼で日本向けにセレクターを改良、製作したのがアミューズメント業界に参入したキッカケです。当時国内で主流だったドロップ型セレクターに代わるものを探して英国のショーを訪れたのですが、その時見つけたフロントプレート型セレクターが気に入り一台購入、帰国後その機械のライセンス契約を依頼したところ、製造元がドイツだと言われ、再び通訳を連れヨーロッパへ飛びました。当時ドイツでは電車の本数も少なく、何度も何度も乗り換えブランシュワイブという都市にあるミューラー社に着きました。全くの突然で訪れたわけです。

Q：突然の訪問にミューラー社の方々も驚かれたと察しますが？

はい。しかし驚いた理由が我々の「突然の訪問」ではなかったのです。当時この社長さんは起業して約7年が経過しており、海外の国々、特に米国やアジアで自社のコピー製品が出回っているはずだと睨んでいたのです。ところがわざわざ御丁寧に、日本から零細企業の社長と通訳が大きなカバンを引きずって「御免ください。御社の製品を日本で造りたいのですが特許を売ってくれませんか？」と現れたのです。その時彼は違法コピー業者を一網打尽にしようと考えていたわけでして、わざわざ地球の反対側から特許を買いに来た我々の姿を見て驚いた、という訳です。

Q：「正直は最善の方策である」という感じでしたね？

はい。その時双方共紳士的に契約を交わし、その後もノウハウ習得の為、年に7回ほどドイツを訪れました。ところでこの時取り扱った製品が900／F37というセレクターで、現在でも改良を加えながら当時と同じ価格で販売致しております。我社の製品の何割かはこの様に勝ち得た信頼に基づくライセンス契約により製造・販売しているものです。

Q：その当時、そのセレクターの日本での売れ行きはどうでしたか？

そのセレクターに関しては4000万円で特許を買いました。10年契約でしたから年間400万円の返済です。ところが当時、日本でインベーダーブームが沸き起こり始めたのを察したミューラー社は「年間400万円の返済は結構、セレクター1台販売につき20円だけ下されば」と申し出てきた訳です。これで結局彼らは億単位で儲けましたからね。やっぱり向こうの人は頭が良かった！（笑）

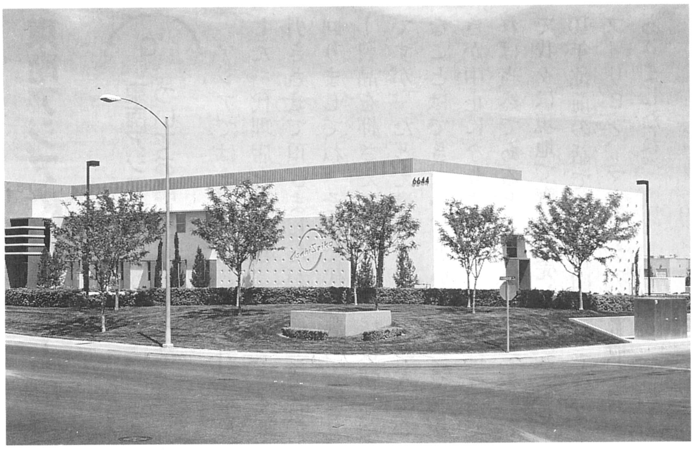


↑現在も生産している900/F37

日本的発想のアメリカとそうでないヨーロッパ

Q：10年程前に米国ラスベガスで現地法人を設立していますね？

はい。設立以前からも米国との取り引きは多く、年々輸出量も増えておりました。しかし日米貿易摩擦が始まり、お客さんも「日本からわざわざ持ってくるのであれば『メイド・イン・U.S.A.』を購入します」とはっきりおっしゃるので現地工場を施工させました。向こうの人を使って向こうでやる、となった訳です。今では現地に工場が在るということでユーザーにも安心してお取り引き頂いています。



↑ラスベガス工場

Q：ロンドンにも事務所を設立されていますね？

ええ。4年前に設立しデザイン事務所として機能させております。1～2年前から営業活動も開始しました。

Q：市場としてのヨーロッパをどう考えていますか？

私は30年以上も前からヨーロッパでの事業拡大に目を向けています。この地域は米国に進出した時程易しくないですね。

Q：米国はなぜヨーロッパと比較して進出が易しかったのですか？

アメリカには日本的な発想で通ずるところがあります。我々業種が注目するところの機械的発想に関してです。例えば自動販売機など、我々が造ったものは殆どアメリカで受け入れられるのです。これがヨーロッパではそうはいかない。発想の全てが我々と逆なんです。例えば鉛筆を削る場合も鉛筆の手前から削るだとか、自販機では我々とは逆に何を買うかを先に選んでからお金を入れる、お金を順々に入れて減算していくとか…、そういう基本的な発想が違うんですね。それに加えて各国独自の考え方をしているし法律も異なる。だからイギリスに出荷したからドイツでも通用するということはないのです。現地に拠点が無ければサンプルから量産に至るまでにかなりの時間を要するでしょう。



Q：ヨーロッパのショーには出展なさっていますね？

もちろんです。ここで面白いのは、日本のショーだと英語で日本人以外は全て通じますね。ヨーロッパではそうじゃないのです。

Q：ヨーロッパが英語を公用語だと認めていないということでしょうか？

そういうことでしょう。アラビア語、ドイツ語、フランス語、スペイン語にイタリア語、これら全ての入ったカタログが多く、英語での表記が少ないということもあります。我社のものではフランス語、ドイツ語、それからスペイン語を用意しています。

Q：ヨーロッパだとヨーロッパ全域で通用する一つのモデルを、と考えがちですが？

そう簡単にはいかないでしょう。一国一国に合ったモデルの開発・販売となるとビジネスの規模が小さくなってしまうのは仕方ありませんね。因に市場としてはイギリスとドイツがいいですね。

Q：ヨーロッパ統合から受ける影響などは？

現在のところ影響はありません。しかし向こうは同業社が多いですから、今後は何か一品目に的を絞って参入することにはなるでしょう。落ち着いてこれから何が起こるか観察していきます。このための情報収集拠点としてイギリス事務所が機能しているのは言うまでもありません。



↑ラスベガス工場のスタッフ（中央は安部一哉アメリカ現地法人社長）

東南アジアでのコピー問題に関して

Q：東南アジアでのビジネスについてお話し頂けますか？

アジアではまず韓国と取り引きをしました。代理店を設立し、結構大きく取り引きさせて頂きましたがコピー製品が出回りましてね。それで代理店の人にコピー製品を押さえてくれる様に依頼したのですが、たとえ違法でも自国の人にそんなことはできない、ということで取り引きが中止になりました。これは考えてみれば当然であるとも思いましたが。それで我々は現地で直接販売し始めたのです。10年位前の話です。韓国以外ではタイ、フィリピン、マレーシアとも取り引きがありましたね。



↑アメリカAMOAショーでの旭精工社ブース

Q：台湾を中心にしたコピー問題にはどう対処していますか？

現在台湾では10社位の同業者がある様です。で、以前、台湾のある会社が是非我々と取り引きがしたいと訪れてきたことがありました。ところが彼等の作っている製品は我々のものと殆ど同じなわけです。彼等のカタログの造り方までもが殆ど我々のものと同じなのです。彼等の中には台湾の中だけでの商売ならともかく、アメリカでも商売するといった会社もあります。当然我々にはアメリカでのパテントがありますから、かなりの資金を投じてこれらコピー製品を取り押さえるわけです。しかし彼等は裁判にも出てこない。また結果的に陰でこういった不法行為を支えてしまっているバイヤーも後を立たないわけです。

Q：では具体的にこれからどう対処するのか、ですが？

大手メーカーの主導で頑張って下さっていますね。だが我々業界だけではなく日本としても台湾には強く言えないわけです。彼等はパリ条約（＝工業所有権の保護に関する国際的な取り決め）のパテントの条項にも参加していないのですから。しかしこちらが何か手を打つということを辞めれば向こうは万々歳でやりたい放題となるでしょう。現在韓国に関しては何の問題もありません。正々堂々と買って下さい、パテントを売って下さいと訪れて下さいます。

メカニズムに見るアミューズメントの文化差、国民性



Q：ゲーム部品のメーカーという視点からゲーム／アミューズメント機、あるいはゲーム／アミューズメント文化をどうお考えですか？

昔の日本でゲーム機といえばパチンコかスマートボール位でしたね。ところが30年前位にヨーロッパへ行き、日本では珍しいアップライト機やウォールゲームを見て感心しました。ゲーム機の持つ文化、その奥の深さに関しては向こうの方が進んでいたのではないかと思います。テレビゲームは別ですけども、メカ（機械）に工夫を凝らしたゲームという点ではヨーロッパの方が進んでましたね。

Q：具体的にヨーロッパのゲーム・メカはどの様に違うのでしょう？

イギリスやオランダのカジノでは一つの機械に沢山のランプが上手に組み合わせてあり、日本ではお目にかかれない程愉快で素晴らしいものもあります。例えばボタンを押して盤面がくるっと回り、それが当たったら終わりじゃないんですね。続けてその次のベットをするのに縦ラインが動く、またそれが次が当たると次のベットができる。一つの機械で3つも4つも遊べるんです。遊びの多様性に関しては向こうの機械（もの）は進んでいると思います。より巧妙に仕組まれた

海の向こうの自社製品

海外営業窓口から世界のオペレーターへ～

メカ（機械）が繰り広げるゲームを好むといった感じですね。ゲームに国民性の違いが伺えます。

Q：海外、国内を問わず今後の事業展開をお聞かせ下さい。

硬貨関連機器や紙幣の識別機を中心に、ICカード関連に力を注いで行きます。また我社の両替機ですがこれは我々の完成部品が集まってできた完成品です。ゲーム機は造りませんけども、基本的に自社製作の部品を利用しての完成品作成にはブレーキを掛けない、という考えを持っております。またゲーム業界か否かを問わず、コインに必要なメカであれば事業を拡大していくことに社内でも雰囲気が高まっている様です。特に今後の日本ではセキュリティ関連の需要増に応えた製品開発も増えるでしょう。実話ですが、イギリスではコンクリートに埋めてある我社の両替機を全て持ち上げて畑まで持っていき、溶接機で裏を焼き切ってお金を盗むという事件がありました。こんなことブルトーザーかなんかで強引にやるという発想は日本では考えられないでしょ!? イギリスでは記念にこの壊された機械を保管しているらしいですよ（笑）。



↑イギリス・ロンドン事務所

Q：世界に通用する人材の育成はどうですか？

現在設計部門では、電気と機械とデザイナーを含めアメリカ、イギリス、日本で45名位の技術者を抱えています。実質上各国現地の人材がチームを統率しており、我々は口を出さないという状況を維持しております。日本的なことを押し付けても困難が生じるだけですよね。先程も言いましたが、アメリカだと案外日本的な発想が通用するがヨーロッパではそうもいかないという理由もあります。当然日本人設計者は会社の頭脳ということもあり一人残らず外へ行ってもらいます。営業では高成績に対する報酬という意味も兼ねて海外へ行ってもらうことになっています。また私自身海外では今でも沢山の発見、矛盾点に出くわします。これからも世界の国々を見て歩き、その国々の文化、芸術、産業の在り方などを社員と語り合いたいものです。



↑イギリス事務所のスタッフ（開設当所）

Q：ビジネス上特に強く印象に残っている国はどこですか？

特に友好的な国にフィンランドがあります。20年位前に初めて我社の製品を持っていったのですが「我々の国で使用できる様にあなた方の機械を改良して差し上げます」と言って技術的なアドバイスをしてくれるわけです。お互いを尊重した関係の中でやがて製品が完全なものになったのですが、彼等いわく「あなた方の機械以外は使用しない」となったのです。そういう国柄なわけです。ところでこの時完成したホッパーは当時の日本の地下鉄、国鉄で大量に使用されました。

また同社の工場は非常にユニークでした。大型のドーム型施設のまん中に何とグランドピアノが置いてある。そこで女性が演奏しているわけです。それで各設計室がそこから放射状に配置されており、これに加えサウナとプールが幾つもあるのです。サウナの後プールに入って次はビールを飲みつつ商談、が彼等のやり方なのです。有り難いことですが、今も我々の製品のみを使用してくれます。今でもおつき合いは非常に親密ですよ。

Q：最後に個人的な目標をお聞かせ願えますか？

次の世代に会社の技術や信頼をスムーズに継承して行きたい。私自身が作った製品が多いということは私個人の自信にはなりますが、これが今後の会社の自信に繋がって欲しいのです。こういう意味に於いては現在社員の育成には夢中になっていますね。それからぜひ現実化したいのですが、フィンランドで見た様なグランドピアノを据え付けた工場の設立です。社員にはいつになるんですか？とよく言われるのですが。（笑）つまり開発・作業をするための環境を整えるということです。仕事に対する励みというのは会社が作らないとだめです。如何に社員と一緒に夢を見ることができるか？です。アミューズメント業界と同じことですね。如何に夢のあるもの提供していくか？ということでしょう。

海外情報

OVERSEAS INFORMATION

7 July 1998



イギリス競馬会、競馬場へのＡＭマシン設置を提案

イギリス

現在イギリス競馬会は、競馬場施設内へゲーム機を設置し、レースオフ日にのみこれらを運営させるという方法を英国ＡＭ協会のＢＡＣＴＡに提案している。

イギリスの伝統ある娯楽として多くの人に親しまれてきた競馬だが、昨今は極度の売上不振により、レース開催資金の工面にさえ苦労する状況が続いており、同提案は、新会長に就任したピーター・サヴィル氏が、レースオフ日における競馬場のスペースの有効活用法として発案したもの。

この提案に対し、ゲーム法に関する全ての権限を持つ内務省は好意的な態度を示しているが、提案を受けているＢＡＣＴＡとしてはその有益性に関し少々懐疑的。施設の環境や集客力を分析し、もう少し可能性を検証する必要があるとしてあくまでも慎重な姿勢を保っている。

約３００人のオペレーターが刑罰の対象に

イタリア

警察による不法ポーカーゲーム撤廃運動の結果、イタリアのバリやナプレスといった都市周辺に於ける約３００人のオペレーターが刑罰の執行に直面している。これまで主にバー等で押収された３００台は、数多くのメーカーが製造する「プール10」と呼ばれるタイプのマシン。

違法ビデオポーカーゲームは同国市場のグレイエリア（法規制の執行・行使があいまいな領域）に広く普及しており、あるプレイヤーはこういったゲームで70リラ（＝約6万４０００米ドル）を損失、これを不服として警察に訴え出たという報告もある。またゲーム点数がお金に換算されプレイヤーに手渡された時に初めて違法と判定されることもあり、当局による不法オペレーター検挙は困難であるとも言われている。

プールテーブルメーカーのスタン・マッケナー社とダン・キューレン社が新会社を設立

イギリス

プールテーブルの製造で有名な英国のスタン・マッケナー社とダン・キューレン社は先頃、新会社エクセル・レジャープロダクツ社を設立した。新会社は、今年度末に自社製品の製造をスタートさせるが、それまでにプールテーブル、スヌーカーテーブル及び周辺機器の販売を手掛ける予定。本拠地は英国・アッシュトン（Ａｓｈｔｏｎ）になる予定。

12州中5州のみにＡＷＰマシン設置ライセンスを発行

スイス

先頃違法ペイアウトマシン取り締まりを実施したスイス政府では、9月下旬からのアーケードに於けるＡＷＰマシン設置ライセンス発行禁止を発表した。これによりスイス国内12州中5州のみがライセンス発行の対象となる。現在スイスには約３５０のアーケードが存在しているが、この中１００施設がペイアウトマシンを設置していると言われている。

英国ビンゴゲーム業界、国会メンバーを製品展示会に招待
イギリス

イギリスのビンゴゲーム業界は、4月に国会のメンバーと面会、ロンドンの国会議事堂に於いて製品展示会を開催した。同展示会は「ブリティッシュ・ビンゴ・オペレーターズ・アソシエーション」と「ビンゴ・アソシエーション・オブ・グレイトブリテン」の主導により、近年に於ける業界の景気低迷対策にと行われたもの。陰ながら同展示会を支えた通産大臣のシェリル・ギラル氏は「沢山の同僚が貴重な時間を割き展示会に参加してくれたことを嬉しく思う。女性に特に人気の高いビンゴゲームという娯楽に気付いて貰わなければ」と感想を述べている。

平行輸入の日本製品、低価格でヨーロッパへ
ヨーロッパ

低価格の日本製ゲーム機がヨーロッパへ平行輸入されている事態に対し、今後の現地日本メーカーの対応が注目されている。

コナミ、ナムコ、セガなどの大手日本メーカーは、他の諸地域よりも早くアジアで新製品を発表・販売を開始するという方針をとっているが、問題はこれらの製品をアジアのサプライヤーがいち早く購入した後、低価格でヨーロッパへ販売しているということ。

これまでこういったサプライヤーからの販売広告を掲載する業界誌に対し非難の声も上がっていたが、広告依頼を断わることでカルテルが発生することにもなるため関係者はその対処方法に困難をきしていた様子。

ナムコ・ヨーロッパ社のマイク・ネヴィン氏は、同社主催のディストリビューター・ミーティングに於いて、英国業界誌「インターゲーム」に対し「業界誌に対して非難の声は上げにくい。殆どの製品をポンド高（ポンドが強い）の時期に（英国で）製造していることにも若干の問題はある」と語っている。

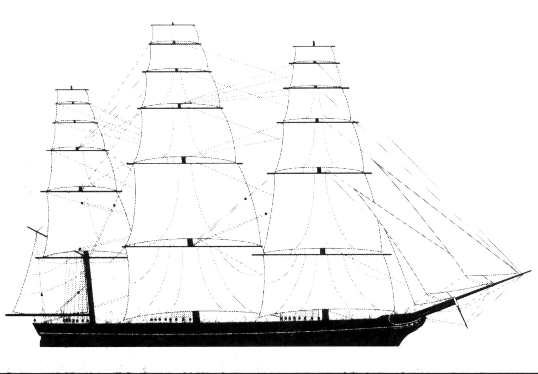
これら平行輸入製品の殆どがスペインとイタリア、若干数がフランスにも流れている様子。今後ポンド安になればこういった平行輸入問題は減少していくものと見込まれる。

ヨーロッパ式ＡＷＰマシン法を研究、自国向け新案を作成中
イタリア

イタリアのトレード協会ＳＡＰＡＲは、現在ヨーロッパ全域で施行されているヨーロピアンＡＷＰ法を研究することで、自国向けギャンブル法案の作成を急いでいる。

同国では将来ＡＷＰマシンが主流となるべきというＳＡＰＡＲの意向が反映された同プロジェクトには、もう一つの協会・Ｓｉｎｄａｕｔも協力的態度を示しており、よりギャンブルに関し規制の緩いヨーロピアンＡＷＰ法を模倣すべく、現在互いに協力しながら情報の収拾・編纂を行っている。ある程度法案の骨組みが完成すれば直ぐにでも政府に提出される予定。

これまで互いに協力し合うというケースが殆ど無かったＳＡＰＡＲとＳｉｎｄａｕｔだが、それぞれの考えが大筋で合致していることもありプロジェクトは順調に進行している様子。特に問題無く法案提出に至るであろうと予想される。



17日～20日
第36回アミューズメント・マシンショー
会場：東京国際展示場
（東京ビッグサイト）
連絡:（社）日本アミューズメントマシン工業協会（JAMMA）
TEL：+03-3438-2363
FAX：+03-5472-7115

23日～25日
WORLD GAMING CONGRESS AND EXPO
会場：LAS VEGAS CONVENTION CENTRE（ラスベガス・アメリカ）
連絡: GAMING & WAGERING BUSINESS
TEL：+1-212-636-2960
FAX：+1-212-636-2961

23日～25日
AMUSEMENT PARK CHINA '98
会場：SHANGHAI MART
（上海・中華人民共和国）
連絡: REED EXHIBITIONS LTD.
TEL：+852-2965-1620
FAX：+852-2824-0178

October 10月

6日～8日
INTERNATIONAL LEISURE INDUSTRY WEEK（LIW'98）
会場：NEC（バーミンガム・英国）
連絡: INDEPENDENT EXHIBITIONS
TEL：+44-1932-564455
FAX：+44-1932-560009

6日～11日
WWA SYMPOSIUM & TRADE SHOW '98
会場：ORANGE COUNTY CONVENTION CENTER
（フロリダ州／オーランド・アメリカ）
連絡: WORLD WATER PARK ASSOCIATION (WWA)
TEL：+1-913-599-0300
FAX：+1-913-599-0520

13日～16日
WATER AMUSEMENT EXPO '98
会場：DALIAN XINGHAI CONVENTION/EXHIBITION CENTRE（中国）
連絡: BUSINESS & INDUSTRIAL TRADE FAIRS LTD.
TEL：+852-2865-2633
FAX：+852-2866-1770

15日～17日
1998 FUN EXPO
会場：ORANGE COUNTY CONVENTION CENTER
（フロリダ州／オーランド・アメリカ）
連絡: REED EXHIBITION COMPANIES
TEL：+1-203-840-5606
FAX：+1-203-840-9606

15日～17日
4TH INTERNATIONAL AMUSEMENT EXPO（IAE）
会場：SHERATON BUENOS AIRES HOTEL AND TOWERS
（アルゼンチン）
連絡: MONOGRAFIE
TEL&FAX：+51-1-322-7039

21日～24日
PARK SHOW '98
会場：RIMINI TRADE FAIR CENTRE
（イタリア）
連絡: RIMINI TRADE FAIR
TEL：+39-541-711711
FAX：+39-541-786686

November 11月

12日～13日
NORSK AUTOMATMESSE
会場：HOTEL BRISTOL
（オスロ／ノルウェイ）
連絡: NOAF
TEL：+47-33-48-3300
FAX：+47-33-45-8566

18日～21日
IMA
会場：FRANKFURT FAIR GROUNDS
（フランクフルト・ドイツ）
連絡: PETRA LASSAHN
TEL：+49-211-90191-183
FAX：+49-211-90191-127

1 9 9 8

Jury

7月

23日～25日
SALEX'98
会場：MART CENTER
（サンパウロ・ブラジル）
連絡: GAMES NEWS
TEL：+55-11-261-3271
FAX：+55-11-212-6126

27日～30日
CHINA AMUSEMENT EXPO '98
会場：BEIJING EXHIBITION CENTRE
（北京・中華人民共和国）
連絡: BUSINESS & INDUSTRIAL TRADE FAIRS LTD.,
TEL：+852-2865-2633
FAX：+852-2866-1770

August

8月

14日～17日
TAMA GTI EXPO '98
会場：TAIPEI WORLD TRADE CENTRE
（台北・台湾）
連絡: HAW TIAN CO. LTD.,
TEL：+886-2-2760-7407
FAX：+886-2-2762-3873

18日～22日
LWA（LEISURE WEEK IN ASIA）
会場：MALAYSIA INTERNATIONAL EXHIBITION AND SHOWROOM (MINES)（マレーシア）
連絡: EXPOAGE INTERNATIONAL SDN BHD,
TEL：+60-3-635-5535
FAX：+60-3-635-3231

23日～25日
AUSTRALASIAN GAMING EXPO '98
会場：SYDNEY CONVENTION & EXHIBITION CENTRE
（シドニー・オーストラリア）
連絡: EXHIBITION MANAGEMENT PTY LTD.,
TEL：+61-3-9646-4404
FAX：+61-3-9646-1828

26日～28日
ASIA AMUSEMENT AND INTERNATIONAL THEME PARKS EXPO
会場：SINGAPORE INTERNATIONAL CONVENTION & EXHIBITION CENTRE
（サンテックシティ・シンガポール）
連絡: AIC CONFERENCE
TEL：+65-222-8550
FAX：+65-224-6328

September

9月

8日～10日
SALTEX '98
会場：ROYAL WINDSOR RACECOURSE（英国）
連絡: INDEPENDENT EXHIBITIONS
TEL：+44-1932-564455
FAX：+44-1932-560009

13日～15日
PUB & BAR '98
会場：OLYMPIA
（ロンドン・英国）
連絡: QUANTUM EXHIBITIONS
TEL：+44-181-565-4200
FAX：+44-181-565-4480

17日～19日
AMOA EXPO '98
会場：OPRYLAND HOTEL
（テネシー州／ナッシュビル・アメリカ）
連絡: AMOA
TEL：+1-312-245-1021
FAX：+1-312-245-1085

17日～19日
IAAPA SUMMER MEETING
会場：SOUTHERN CALIFORNIA
（カリフォルニア州／アメリカ）
連絡: IAAPA
TEL：+1-703-836-4800
FAX：+1-703-836-4801

AM業界催事録

JULY 1998 7

AM業界関係各社

5月

▼19日……

▽セガ社、新作発表会を開催、「デイトナUSA2」をメインに展示（東京）

▼27日……

▽㈱エス・エヌ・ケイ、臨海副都心に来春「ネオジオワールド東京（仮称）」オープンを発表

▼25〜28日……

▽㈱タイトー、新製品内覧会を開催、「TAITO G NET」など発表（25日／東京、27日／福岡、28日／大阪）

▼26日、6月3日……

▽㈱シグマ、1998シグマ新作展示会を開催、「ショベルマスターぶちまけ権造」など発表（26日／東京、3日／大阪）

6月

▼2日〜……

▽㈱サンリオ、98サンリオクリスマス展示会を各地で開催（2〜5日／東京、10〜11日／大阪、17〜18日／福岡、18〜19日／札幌）

▼13日……

AM業界関係団体

5月

▼13日……

▽群馬県協会、第15期通常総会を開催

▼13日……

▽大分県協会、平成10年度通常総会を開催

▼15日……

▽三重県協会、第13回定期総会を開催

▼18日……

▽岡山県協会、香川県協会、第13回目の交流会を実施（香川県）

▼17〜19日……

▽静岡県協会、韓国ソウル市に研修旅行を実施

▼19日……

▽香川県協会、第14回総会を開催、神原研志氏（㈱ゼムス）を新会長に選出

▼21日……

▽JAMMA、通常総会を開催

▼25日……

▽北海道協会、総会を開催

▼26日……

▽愛知県協会、平成10年度定例総会を開催

▼27日……

▽広島県協会、総会を開催

▼28日……

社会の出来事

5月

▼26日……

▽オウム真理教の元医師・林郁夫被告に無期懲役の判決

▼27日……

▽若乃花、横綱に昇進

▼27日……

▽パキスタン、核実験を強行

▼29日……

▽改正財革法成立

▼30日……

▽アフガニスタンでM6・9の大地震、死者5000人、被災者4万5000人以上

6月

▼2日……

▽岩手の女児殺害、男性逮捕

▼3日……

▽ドイツの超高速列車ICEが脱線し跨線橋に激突、多数の死傷者

▼4日……

▽野茂、メッツに移籍決定

▽セガ社、「池袋GIGO」に初の本格的な物販店「太正浪漫堂」をオープン

▼13～14日……▽「第8回次世代ワールドホビーフェア」開催、㈱バンプレスト他出展（幕張メッセ）

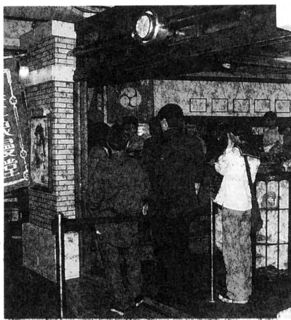
▼17日～22日……▽㈱ナムコ、新製品展示会を開催、「ソウルキャリバー」など出展（17日／東京、18日／大阪、19日／名古屋、22日／福岡）

▼22～24日……▽㈱M・G・M、「THE 1998 ASIA PACIFIC CASINOS & GAMING CONVENTION」に出展する（香港）

今後の予定

7月

▼24日……▽㈱M・G・M、「名古屋プライベートショー」を開催する（名古屋・名古屋東急ホテル）



セガ社、「池袋GIGO」に初の本格的な物販店「太正浪漫堂」をオープン（6月13日）

▽AOU、第9回通常総会を開催

▼29日……▽奈良県協会、第9回定時総会を開催

6月

▼4日……▽大阪府協会、第14回定時総会を開催

▼4～5日……▽JAPEA、通常総会を開催（北海道）

▼10日……▽栃木県協会、第14回定期総会を開催

▼11日……▽CESA、通常総会を開催

今後の予定

9月

▼17～21日……▽JAMMA、JAPEA、「第36回アミューズメントマシンショー」を開催する（東京ビッグサイト）

10月

▼9～11日……▽CESA、「東京ゲームショウ98・秋」を開催する。（幕張メッセ）



AOU、第9回通常総会を開催（5月28日）

▼9日……▽中央省庁改革基本法が成立

▼10日……▽愛媛県今治市沖の大橋建設現場で橋げた落下、7人が死亡

▼10日……▽第16回ワールドカップフランス大会が開幕

▼14日……▽W杯で日本、アルゼンチンと対戦、0―1で惜敗

▼14日……▽成田発の日航機がマニラ空港で着陸失敗、乗客24名が負傷

▼16日……▽北朝鮮、ミサイル輸出認める



6月の業界関連記事から

PRESS WATCHER

プレス　ウォッチャー

中内　勝郎

市場基盤は底堅い

こんな市場調査の読み方をすれば業界もすこしは気を取りなおすことができるのでは・・これはC誌『AM春秋』のことです。

前年の数字と比べて一喜一憂するのではなく、もっと高所にたって10年前のデータと並べてみたら、また別の景色がみえるのではないか、そんな発想をしています。

10年前、AM業界はドン底にあったことを割引いても、『レジャー白書98』の市場規模（つまり1997年、平成9年のゲームセンターなどの売上）5130億円は、前年比10・9%減とはいえ、10年前より57%増え、参加人口は男女ともに倍近い参加率、年間平均回数・平均費用、参加希望率いずれも増加していることをあげて「全ての数字が著しい増加だ」としています。

「著しい増加」になるのかどうか後で検証しますが、このコラムがとったもう一つの新しい見方は、10年前に調査対象年齢20代の人達は今度の調査では30代に成長している、との着眼です。しかしコラムはそれによりどんな様子が見えるか、そこまでは踏み込んだ解説をしていません。そこで代わりにトライしてみましょう。

さて10年前と同じ人達が調査に参加したと仮定します。すると次のようなことになります。

①ゲームセンター、家庭でのテレビゲームのどちらも10年後の参加率はほぼ同じか大方は減少。20代のときに41%だったが30代では36%になったように青春時代から去るにつれ参加の動機も意欲も乏しくなるのは分かります。しかし同年代の参加率をみると全ての数字で10年後は大幅に上昇しています。たとえば20代の41%が56%に、30代では13%でしかなかったのが36%になったというように。これはゲームセンター利用者の年齢層が上りつつある、厚くなっていることを意味するでしょう。あるいは、加齢により去っていく人以上の新たな参加者があったのかもしれません。年齢による参加の減少具合を比較しても10代から30代にかけて10年前は77%も減少しているのに、昨年度は41%に止まっています。

つまり、結論としてはゲームセンター利用者の年齢層が分厚くなりつつある、支持基盤層またはマーケットは成

長している、控え目に言っても底堅いとしてよいでしょう。
②女性のゲームセンター参加率に関しては、全ての数字において激増しているのが特に目につきます。これはこれまでの業界努力やＵＦＯキャッチャー、プリクラなどの成果でしょう。たとえば20代の19・6％が10年後、男性と違って逆に38・3％に増えるというように。中年になっても男性と大差ない参加率になっているのは、ゲームセンターに対しとかく保守的、批判的でパワーのある女性層ですから、まことに慶賀すべきことに思えます。

機械の生産性は上がっていない？

昨年の市場規模５１３０億円は１０年前の３２６０億円に比べ著増したとは思えません。平均年５％の成長を続ければ10年後には１・６２倍、５２８１億円になるからです。
　機械１台あたりの年間売上はどうなっているのでしょうか？『レジャー白書』の売上高を警察庁調べの機械台数で割って計算しますと、97年は１台あたり88万円、10年前は73万円になります。アバウトな推計ですが、その間に機械単価が上がっていることを思うと、機械の生産性はあまり高くなっていません。機械価額がこの10年間にどれほど上昇したか確かでありませんが、20〜30％あるいはそれ以上ではないでしょうか。オペレーターの経営圧迫の一因とも考えられます。
　同じように警察庁の数字を使って営業所１店あたりの機械台数と年間売上高をみると、97年が19・８２台で１７５０万円、10年前が10・１１台で７４０万円となり、店舗の大型化傾向が明かです。
　例年、６月頃は業界調査とともに３月期決算の内容が紙面を賑わすことになります。Ｇ紙（６／15号）は株式を公開しているメーカ18社の成績を報じていました。セガ、ナムコ、タイトー、カプコン、ジャレコ、コナミ、アトラス、テクモの８社です。その記事からオペレーション収入だけを拾って集計してみましたら、合計２１６２億２６００万円。『レジャー白書98』による業界オペレーション収入は５１３０億円ですから８社によるシェアは42％になります。90年代はじめは34％ほどでしたから大手業者による市場支配が進んでいることになります。
　この８社のほかにシグマ、ＤＬＬ、エスエヌケイなどのオペレーション収入をプラスすれば、業界上位20社で70％以上のシェアを占めるという話はありそうなことに思えます。

マシンを踊らせよう
―格闘ゲームの場合―

　機械のコストパフォーマンスのことに触れましたが、Ａ誌に真鍋ＴＡＭＯＡ会長の「供給過剰の現象の中で、もはやゲーム機は新鮮でも、ものめずらしくもなくなってしまった」「もっと〝ゲームマシンを踊らせよう〟即ち、もっと楽しく見せるような工夫や遊んでもらえるような演出が大切である」との談話がありました。
　〝ゲームマシンを踊らせる〟とはう

	98年3月期　オペレーション収入
セガ	909億5700万円
ナムコ	587億2800万円
タイトー	505億　200万円　（カラオケ含む）
カプコン	41億4000万円 20億3500万円　（レンタル収入）
ジャレコ	11億4300万円
コナミ	26億9400万円
アトラス	22億3800万円
テクモ	37億8900万円
合計	2162億2600万円

	警視庁調べ	レジャー白書（オペレーション収入）	営業所平均年間売上 機械1台当り年売上
1987	営業所数　43,999 機械台数　445,026	3260億円	@　740万円 @　73万円
1997	営業所数　29,306 機械台数　581,031	5130億円	@　1750万円 @　88万円

	業界3団体実態調査（平成10年4月発表）	業界調査（オペレーション収入）	
1996（平成8年度）	営業所数　43,345 機械台数　890,610	6423億円	@　1481万円 @　72万円

まい表現です。踊りがもっと目立ち映えるように場所や配列を変え、踊りの反応がお客によくなければ踊り方を変えてみるなどオペレーターはお客の心理をよく掴んで工夫、対応しないといけない。そうすることによってマシンの能力をフルに発揮させることができます。もしかしたらマシンの隠れた能力を見出だせるかもしれません。ゲームマシンをたんなる機械、ハードではなく、タレントやヒトと同じ見方で扱い育てること、とも言い換えられそうです。

そのような工夫の事例としてC誌の特集『空いたままの2P側〜対戦格闘の現状とこれから〜』は充実した好企画と思いました。

わたしごとき高齢者はこの種先端的なゲームに触れたこともないので的はずれになると思いますが、ブームの始まりは91年、『ストII』から。そして同年、2台の汎用筐体を繋げた通信対戦台ができ対戦人口は爆発的に増えることになります。初耳だったのは「この通信対戦台がオペレーターの手で生み出された」ということで、まずこのことで嬉しくなります。

その後、96年まで大量のタイトルが発売され、対戦台を置いておくだけで儲かるようなブームになりましたが、その頃からタイトルの選別が厳しく、人気サイクルは短くなり、インカムが落ちてくる。プレイヤーの遊び方も対戦が少なく、対CPU戦つまり一人遊びが目立つようになり、オペレーターは売上不振をかこつようになったといういきさつはご存じでしょう。

なぜ対戦であれほどの熱気があったのに、一人遊びが増えたのでしょうか。記事にはありませんが、最近、電車の中でマンガ本を読む若者が少なくなったという現象が関係するのかな。人前でマンガを読むのをカッコ悪いと思うのと同じように、人前で負けることに憶するナイーブさ、そのような気質の変化があるのではないでしょうか。

特集にはオペレーター現場の声、ゲーム雑誌の意見、制作サイドの考えなど詳しくあり割愛しますが、この不況の中でも盛況の対戦格闘ゲームセンターがあります。皆がダメなのではないのですね。

そのノウハウはなにか？具体的な処方箋は特集をお読みいただくとして、一つだけ引用しておきたいと思います。

「お客さんにとって、遊びやすくすごしやすい空間を作る」、「営業的にマイナスがあっても、先を見据えた長期的な運営を行う」

機械を置いておくだけの時代は終わり、機械を十分に踊らせる才覚のないオペレーターは淘汰される時代になったのでしょうか。

中古機情報

Used Machine Information

7 JULY

市場低迷が続き 事業縮小する業者も

中古機市場は市場をリードする機種もなく、今期も動きは極めて鈍い。前号でも述べたが新製品が登場してきても、市場は反応を見せていない。これは大型機であれビデオ基板であっても同様で、市場の動きは一段と悪化してきている。

どの中古機業者も諸経費を削減し、この状況に耐えている。しかし、それだけでは一段と悪化したこの状況を乗り切ることはできなくなってきたようだ。既に削れる経費は削り落とし、ギリギリの状態にまでスリム化を図ってきたが、ここにきてついに事業縮小に踏み切る業者も出てきた。

大型機が中心になっている現在の中古機ビジネスでは商品保管の大型倉庫はビジネスに欠くことはできないが、その倉庫までを縮小する業者が出てきている。「大幅に経費を切り詰め、身軽にして今の状態を乗り切るしかない」（関西の中古機業者）

事業を縮小して今の難関を切り抜ける考えのようだが、これは中古機ビジネスに最低限必要な経費までを切ってしまうことであろう。経費削減、スリム化、事業縮小と続けば、当然売上げは今以上に落ちることになる。それも承知の上での決断なのである。業者にとっては数カ月先のことよりも今目前に迫っている問題を解決することが緊急の要件なのであろう。

今年に入ってからの市場の動向を見ていると、この業者の選択が決して特別なものとは思えない。むしろ常識的な判断だと云えよう。しかし、この選択ははっきりと撤退であり、この撤退からは勝利は見えてこない。

取引量が激減、ゲーム業界だけではなく日本経済全体が大きく後退しているが、この不況、低迷の実態は誰にも見えていない。バブル経済の消費疲れだと指摘する専門家もいる。メディアは楽観論よりも悲観論のほうが一般受けすることを知っており、情報のほとんどが悲観論になっている。経済の専門家でもこの不況の実態を把握しているものはおらず、悲観論だけがひとり歩きしているのである。先月号でも韓国経済に回復の兆しが見えてきたと述べたが、その韓国からオーダーが入っても業者はリスクを恐れ動こうとしない。悲観論に束縛され身動きできなくなっているのである。中古機市場はここ数年右肩下がりが続いており、どの業者も体力を消耗している。多少のダメージでもここでは致命傷となりかねないと危惧するのは理解できる。しかし撤退だけの経営戦術だけで、この状況を乗り切れるのだろうか。

アジア向け輸出は昨年十月ごろからタイ、韓国、マレーシア、インドネシアの順に減少し、今年の春以降は40～50％減にまで落ち込んでいる。これは日本経済のアジア諸国への輸出状況であるが、当業界も概ね同様の状況だろう。アメリカ政府の高官は6月に「タイ、韓国経済は小康状態でインドネシアにも希望が出てきた」とコメントしており、アジア全体の経済混乱も短期に終決すると発表している。中国政府の動向しだいでは、一層の混乱も予想されるが、それでもアジア諸国の基礎経済力は堅調だとの読みが大半を占めている。

ワールドカップサッカーのサポーターは大挙してフランスに渡っている。これは日本だけでなく外貨が不足している韓国でも同様であった。こうしたことを見ても、不況であることは確かであるが、今日、明日の生活ができないというレベルではない。ワールドカップサッカーを楽しむ余裕はある。今の不況は大企業の

倒産や失業率の高さなどが心理的な圧迫となっているだけではないか。ノーテンキな楽観論だとの反論は承知の上だが、ゲーム業界こそが、この状況をいち早く抜け出すことができる唯一の業種ではないか。

輸出が半減したといっても、まだ50%は残っている。毎月コンスタントに輸出している業者も健在だ。半減にまで落ち込んでいるが、それは回復可能である。なぜならばどの国のどのひともアミューズと無関係で生きていけないからである。経済状況が悪ければ悪いほど娯楽が求められるのである。

韓国からきている業者の話でも、韓国経済が確実に安定へと向かっているのがわかる。日本文化への規制も一段と緩和されることは間違いなく、韓国ひとつを見ても輸出環境が以前にも増して良くなってきているのは確かである。ここらで悲観論を脱ぎ捨てて、たとえノーテンキな楽観論者と云われようとも、撤退ではなく攻撃的な経営を模索する必要があるのではないか。

国外市場でまだまだ開拓されていない地域は多い。またアジア地域にしても他社が手をこまねいている今こそビジネスチャンスを掴むことができるはずだ。市場は業者が乱立した時代から淘汰の時代に突入している。他社に淘汰されるか、それとも他社を淘汰するのか、サバイバル戦に生き残るには積極策しかないはずだ。

今期も動きの鈍い中古機市場だが、こどもメダル機には若干の動きがあった。ただ流通量が少ないだけに苦しい業者を助けるまでには至っていない。また金額的にも低い商品だけに「あるだけ有り難い」程度の評価しかないようだ。

堅調な動きを見せていたプライズ機に、やや陰りが出てきている。春以前と春以後とでは動きにハッキリと差が出ている。今後の動向が気になるところだ。業者のなかには今年の初めから春頃にかけてプライズ機の買い注文を出したものも多く、今後の取引価格の動きしだいでは、抱えた商品は仕入価格を割って販売する恐れもある。現在の市場で唯一動かせる商品だけに、大幅な値崩れだけはなんとしても避けたいところだ。

全身が写る シール自販機に注目

シール自販機に再び注目が集まっている。従来型のシール自販機は中古機市場でも動きは極端に悪く、本体売りよりも消耗品を扱う業者が増えているほどだ。シール自販機はこれで終わりかと思っていたら「全身が写るシール機に列ができている」という。ロケーションを見たが若い女性のみならず男性客も取り込んですごい人気だった。

新製品だけに物珍しさもあっての人気だろうが、体全体で表現する現代の若者たちには、顔だけのシール機よりも、人気を獲得するのではないか。若いひとに聞くと写真を撮るとき「指2本を突き出すピースサインは格好悪い」とかで今では「両手を体の前に突き出すポーズがオシャレ」なのだそうだ。

この流行のポーズはファッション雑誌のモデルが発信源らしく、既に若者たちの間では定着しているという。この点を狙ってこの全身シール自販機を開発したのかどうかはわからないが、この流行のポーズが全身シール機を後押しするのは間違いないだろう。

市場もヒット機誕生を待ち望んでいる時だけに、この全身シール自販機には注目しているようだ。中古機市場に出てくるのは相当先のことになるだろうが、久々のヒット機の予感に期待感は膨らんでいる。

中古機情報とは直接関係はないが、マイクロロボット関連の情報を今期もお伝えしたい。前回お伝えしたことと重複するがマイクロロボット（マイクロマシン）とはミリ単位のロボットのことで医学や軍事では実用化の段階にまで進んでいる。日本はこの分野では既にトップレベルにまで開発が進んでいる。開発企業も三菱、オリンパス、デンソー、ソニー、東芝など日本のトップ企業がマイクロロボットの開発競争に参加している。

このマイクロロボットは医学や軍事面だけではなく、産業用としても注目されているテクノロジーで、今から10年後には2兆～3兆円規模の産業に発展すると予測されている。今後は家電製品をはじめあらゆる分野に採用されることは間違いなく、このテクノロジーを前提に商品開発がされている。

長さ5ミリ未満、幅2ミリ未満で直径1ミリのモーターを搭載した車が日本で開発されている。走る車としては世界最小である。これがマイクロロボットの技術であるが、家電メーカーなどは玩具の分野でもこの技術を採用した新製品を売り出す計画のようだ。

いつゲーム業界に、この技術が登場してくるのかは不明だが、登場すればビデオゲームに3Dが採用された時以上のインパクトを業界に与えることは間違いないだろう。

◎シュータウェイⅡ
◎ワニワニパニック
◎メガロ５０
◎スピードバスケット
◎キッチンブレイク
◎スタジアムクロス
◎バーチャファイター（２ｏｎ２）
◎エアロシティー
◎ウエスタンドリーム
◎ドリームタウン
◎ジャンボツイン
◎チャンピオンキック
◎ロイヤルアスコット
◎ビンゴパーティ
◎スピードホッケー
◎鉄拳
◎鉄拳２
◎鉄拳３
◎リアルバウト餓狼伝説スペシャル
◎ザ·キング·オブ·ファイターズ'95
◎ソウルエッジ
◎ぷよぷよ
◎ぷよぷよ通
◎ときめきメモリアル
対戦ぱずるだま
◎ツインビーヤッホー
◎マーヴルスーパーヒーローズ
◎１９ＸＸ
◎ＳファイターＺＥＲＯ
◎ヴァンパイアハンター
◎ファイティングバイパーズ
◎Ｘ－ＭＥＮ
◎雷電
◎雷電ＤＸ
◎ライデンファイターズ
◎上海Ⅲ
◎スーパー上海
◎ファイナルアーチ
◎Ｇ．Ｉ．ジョー
◎Ｘ－ＭＥＮｖｓＳファイター
◎アラビアンファイト
◎アンダーカバーコップス
◎ウルトラ警備隊
◎ウォーザード
◎エイリアンＶＳプレデター
◎ガンネイル
◎グリッドシーカー
◎子育てクイズマイエンジェル２
◎サイキックフォース
◎サムライスピリッツ天草降臨
◎ジオストーム
◎スターグラディエイター
◎ＳファイターＺＥＲＯ２
◎セクシーパロディウス
◎ゼビウス３Ｄ／Ｇ
◎ソウルエッジ１、ＶｅｒＢ
◎ソニックザファイターズ
◎ソルディバイド
◎ダイナマイト刑事
◎タンクフォース
◎ダンジョンズ＆ドラゴンズ
◎ダンジョンズ＆ドラゴンズ
シャドーオーバーミスタラ
◎ダンシングアイ
◎デカスリート
◎デッドオアアライブ
◎ドラゴンボールＺ２
◎ドラグーンマイト
◎ニンジャマスターズ
◎バトルサーキット
◎バイパーフェイズワン
◎バトルガレッガ
◎ファイティングバイパーズ
◎マーシャルチャンピオン
◎マジンガーＺ
◎メタモルフィックフォース
◎メタルスラッグ

㈱タイガー商事
大阪市鶴見区今津中１-７-１２
ＴＥＬ.０６（９６２）９４２５
ＦＡＸ.０６（９６２）４５５６

うります&かいます

●かいます
◎バーチャレーシング（ＤＸ）
◎バーチャレーシング（ＴＷＩＮ）
◎ラッドモビール
◎アウトランナーズ
◎スーパーチェイス
◎ファイナルラップ（ＳＤ）
◎ファイナルラップ（ＤＸ）
◎グランプリスター
◎Ｆ１エキゾーストノート
◎ウイニングラン（ＤＸ）
◎アウトラン（ＤＸ）
◎パワードリフト（ＤＸ）
◎アフターバーナー（ＳＤ）
◎アフターバーナー（ＤＸ）
◎シスコヒート（ＤＸ）
◎ビッグラン（ＤＸ）
◎スズカ８アワーズ（ＳＤ）
◎スズカ８アワーズ（ＤＸ）
◎フォートラックス（ＤＸ）
◎スタジアムクロス
◎パワーホイールズ
◎レールチェイス
◎Ｇ－ＬＯＣ（ＤＸ）
◎ストライクファイター
◎スターブレード
◎リッジレーサー（ＳＤ）
◎リッジレーサー（ＤＸ）
◎ターミネーター２
◎ゴーリーゴースト
◎オペレーションウルフ
◎スティールガンナー
◎レーザーゴースト
◎リーサルエンフォーサーズ
◎Ｓ．Ｓ．Ｂ
◎サンダーブレード
◎ノックダウン
◎エアーホッケー
◎エキサイティングスピードホッケー
◎ＵＦＯキャッチャーミニ
◎ニューＵＦＯキャッチャー
◎ムーンキャッスル
◎スウィートランド
◎ニュー・スウィートランド
◎ドリームタウン
◎スーパーエレファント
◎カプセルゴルフ
◎ミスターバットマン
◎アームチャンプス
◎ニューアストロシティー
◎アストロシティー
◎ニューＵＦＯキャッチャー
◎バーサスシティー
◎ＵＦＯキャッチャーミニ
◎レイブレーサー（ＤＸ　ＴＷＩＮ）
◎マンクスＴＴ
◎ワインディングヒート
◎デイトナＵＳＡ（ＤＸ　ＴＷＩＮ）
◎インディ５００（ＤＸ　ＴＷＩＮ）
◎セガラリー・チャンピオンシップ（ＤＸ　ＴＷＩＮ）
◎エースドライバー（ＴＷＩＮ）
◎Ｆ１スーパーラップ
◎首都高レッドゾーン
◎アウトラン（ＳＤ）
◎ターボアウトラン（ＳＤ）
◎Ｓ．Ｃ，Ｉ
◎チェイスＨＱ
◎サイバーサイクルズ（ＤＸ　ＳＤ）
◎ＧＰライダー
◎スーパーハングオン
◎エアーコンバット２２（ＤＸ）
◎ウイングウォー
◎サイバーコマンド（ＤＸ　ＳＤ）
◎サイバースレッド
◎ガンバロン（ＤＸ）
◎タイムクライシス（ＳＤ）
◎ガンブレードＮＹ
◎バーチャコップ２（ＰＳ）
◎リーサルエンフォーサーズⅡ

㈱タイガー商事
大阪市鶴見区今津中1-7-12
TEL.06(962)9425
FAX.06(962)4556







SELL

在庫は常時200台以上!!
お探しの品があればご連絡下さい。

BUY

全国どこでも伺います。
基板から大型機まで、ご遠慮なく。

CLEARANCE

現在、倉庫一掃買取り実施中!!
不要な筐体・基板等買取り致します。

○ 貴社のストックリスト等がございましたら、ＦＡＸをお待ちしております。

今月の高価買取り商品

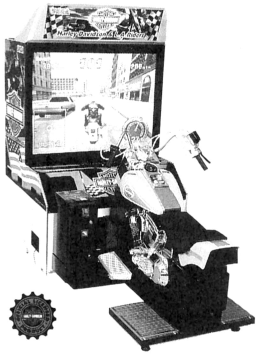
◆410筐体
◆メガロ50筐体
◆25、26インチ筐体
◆MVS筐体
◆ネオキャンディ
◆スイング筐体
◆エアロシティ
◆イーグレット筐体
◆タイムクライシス2
◆ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド（SD、DX）
◆ロストワールド（SD、DX）
◆ロイヤルアスコット
◆ダービーマークⅢ（C−7、C−15）
◆マンクスTT（TWIN、DX）
◆ワインディングヒート（TWIN）
◆スカッドレース（DX）
◆デイトナUSA（TWIN）
◆セガラリー2
◆セガラリーチャンピオンシップ（TWIN）
◆ハーレーダビッドソン（DX）
◆スズカ8 アワーズ2（SD、DX）
◆モトクロスGO!（DX）
◆モーターレイド（SD、DX）
◆ラピッドリバー
◆G−1クラシックWINS

即金にて買取りいたします。

中古機売買、大型ゲーム機引き取りに参ります。

FAX PLEASE FAX FOR US ♪ FAX :81+(03) 3318-3804

NEW & USED GAME MACHINE EXPORT



HARLEY-DAVIDSON & L.A.RIDERS
©SEGA 1997



DAYTONA USA
©SEGA



TIME CRISIS
©1996 NAMCO LTD.



AQUA JET
©NAMCO LTD.

25", 26", 29", CABINET / RACING GAME / CARNIVAL GAME / SPORTS
HORSE RACING GAME / CRANE GAME / PUSH A COIN OFF GAME / PRINT GAME
CHILD PRIZE GAME /

Please contact us fax or telephone

株式会社 漫充堂 MANJYU DO CO.,LTD
4-27-15 PAREDORU KOENJI BILD 5F KOENJIMINAMI SUGINAMI-KU TOKYO JAPAN
TEL +81 (03) 3318-3880 FAX +81 (03) 3318-3804
e-mail manjyudo@fa. parkway. ne. jp
http://www. parkway. ne. jp/hp/manjyudo/index. html

もっと広がる情報ページ◆

うりますＡかいます

●かいます
◎プリントクラブ２
◎ニューアストロシティー
◎アストロシティー
◎エアロシティー
◎バーサスシティー
◎メガロ５０（ＳＤ）
◎４１０筐体
◎２５、２６、２９、３３インチ筐体
メーカー問わず
◎ブラストシティー
◎デイトナＵＳＡ　ＴＷＩＮ
◎セガラリー・チャンピオンシップ
ＴＷＩＮ
◎ガンブレードＮＹ　ＤＸ
◎ガンブレードＮＹ　ＳＤ
◎タイムクライシス　ＤＸ
◎ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド　ＤＸ
◎ロストワールド　ＤＸ
◎ハーレーダビットソン　ＤＸ
◎ハーレーダビットソン　ＳＤ
◎ワールドダービー
◎シグママークⅢ　Ｃ－７
◎シグママークⅢ　Ｃ－15
◎エメラルドホール
◎マジックサーカス
◎ドリームサーキット
◎アクアジェット
◎アルペンサーファー
◎ネオプリント
◎セラージュ
◎なんでもシール委員会
◎カード工房オリカ
◎トーキョーウォーズＳＤ
◎倉庫一掃お電話下さい。

●うります
◎ブラストシティー
◎アストロシティー
◎スーパーメガロ
◎バーチャコップ　ＳＤ
◎バーチャコップ　Ｐ
◎マンクスＴＴ　ＴＷＩＮ
◎モーターレイド　ＴＷＩＮ
◎ハーレーダビットソン　ＳＤ
◎スポーツフィッシングⅡ
◎セガラリー・チャンピオンシップ
ＴＷＩＮ
◎デイトナＵＳＡ　ＤＸ
◎ドリームキャッチャー
◎ビンゴサーカス
◎ビンゴパーティー
◎アームチャンプⅡ
◎ドラゴンパレス
◎プロップサイクル　ＤＸ
◎ラピッドリバー
◎スカッドレース　ＴＷＩＮ
◎ワインディングヒート　ＴＷＩＮ
◎ワインディングヒート　ＤＸ
◎ワールドダービー
◎ＧＴＩ　ＣＬＵＢ　ＤＸ
◎なんでもシール委員会
◎ロイヤルアスコット　ＳＰ
◎ロイヤルアスコット
◎エキサイティングボートレース
◎アウトランナーズ　ＴＷＩＮ
◎首都高レッド　ＴＷＩＮ
◎子供用乗物
◎子供用プライズ機
◎子供用メダル機

㈱漫充堂
東京都杉並区高円寺南4ー27ー15
パレドール高円寺5F
TEL.03(3318)3880
FAX.03(3318)3804

売
大型機種
メダル機
アーケード
マシン
中古コイン
大裕
TEL 06(644)-0328
FAX06(644)-0331
〒556-0001 大阪市
浪速区下寺3
丁目6番2号
買

●うります
◎18インチ・20インチ筐体
◎18インチ・20インチラバー筐体
◎26インチラバー筐体
◎14インチアップライト　基板入り
◎ニューＵＦＯキャッチャー
◎マスコットランド（１人用）
◎ストⅡダッシュターボ
◎キャディラックス
◎天地を喰らうⅡ
◎スーパーハングオン
◎ペニーフォール
◎フリッパー各種
◎スーパーダービー
◎アフターバーナー
◎乗り物－ロボット・戦車・汽車
◎スーパーコンチネンタル
◎低高速ホッパー
◎ニューグランドダービー（６人用）
◎ラッキークレーン
◎人形つかみ（クレーン）
◎ミニクレーン
◎定置式乗物各種あります
◎日物・寿・大森制アップライト型メダルゲーム機
◎グローリー電動コイン計算機
◎コインペット
◎コイン両替機
◎手動式コイン計算機
◎千円・五百円両替機
◎グローリー１万円両替機
◎手動式・電動式コイン計算機
◎中古コイン（サイズ各種有り23φ 24.5φ・25φ・26φ・27φ）
◎各種コックピットタイプ有ります
●かいます
◎各種中古ゲーム機・中古基板
◎忍者ウォリアーズ
◎キングダービー
◎スーパーダービー
◎ＵＦＯキャッチャー
◎ニューＵＦＯキャッチャー
◎マスコットランド（１人用）
◎ストリートファイターⅡ
◎ストリートファイターⅡダッシュ
◎餓狼伝説スペシャル
◎寿・大森タイプのメダル機
◎18インチ・20インチ各筐体
◎ジャンポーカー・スロット
◎各種コックピットタイプ
◎ファイナルラップ２
◎コズモギャングズ
◎ビーストバスターズ
◎スーパーモナコグランプリ
◎スーパーコンチ高速ホッパー
◎キングダービー４人用
◎パワードリフト
◎パチンコタイプ各種
◎チェイスＨＱ
◎トップランディング
◎アウトラン
◎バリー製スロットマシン
◎フリッパー（１年位前の物２、３台）
◎カードゲーム
◎スロットゲーム
◎中古筐体
◎識別機
◎スーパーコンチ・ボーナスライン・各高速ホッパー高価にて買取ります。
◎千円・五百円両替機
◎コイン両替機・コイン計算機
◎各種コイン買います
※振込銀行
住友銀行　天王寺駅前支店
普通口座　１９５４０３
ダイユウ
大裕
大阪市浪速区下寺３－６－２
TEL.06(644)0328
FAX.06(644)0331

売
パンチボード
アダルトなおみくじ
シカゴ直輸入
大裕
TEL 06(644)-0328
FAX06(644)-0331
〒556-0001 大阪市
浪速区下寺3
丁目6番2号
買

●うります
◎サファリーラリー
◎ワールドダービー
◎ショーレビュー（６Ｐ）
◎ローリングエッグ
◎パチパチジャンボ
◎ＳファイターⅡフリッパー
◎ファンキーモンキーウッキッキ
◎スーパーキャプテンフラッグ
◎パックキャップ
◎えんま大王
◎ドリブルシュート
◎Ｘ－ＤＡＹ２
◎カード機各種
◎アラジンチャンス
◎ポコニャンフレンド
◎きゃらまるスロットウルトラマン
◎しんちゃんあそんでクレヨン
◎ロシアンダイナマイト
◎メダル洗浄機
◎ハイパーディスコタイフーン
◎セーラームーン銀水晶の予言
◎ジャンケンマンかったらあげる
◎ゾンビキャッスル
●かいます
◎ペアマッチホッケー
◎カジノセレクション
◎エメラルドホール（８人）
◎カジノビーナス
◎マジカル９ドアーズ
◎ＵＦＯあらかると
◎手相うらない　ちょっと見せて
◎カンカンクラブ
◎ニューＵＦＯキャッチャー
◎ドリームキャッチャー
◎サーカスサーカス
◎定置式乗物
◎ドリームタウン
◎ニューダブルチャンス
㈱コバック
兵庫県姫路市今宿１８１９－１
TEL.0792(92)2677
FAX.0792(93)4616

★うります＆かいますの締切は毎月5日です。下記へＦＡＸでお送り下さい。
FAX06-834-4839
締切日の５日を過ぎると掲載できない場合があります。ご注意下さい。

もっと広がる情報ページ

うります＆かいます

●かいます
◎鉄拳２ＶｅｒＢ
◎ダンシングアイ
◎バブルメモリーズ
◎闘神伝２
◎スターグラディエイター
◎ＳファイターＥＸ　ＰＵＬＵＳ
◎Ｘ－ＮＥＮｖｓＳファイター
◎マーヴルスーパーヒーローズ
◎ヴァンパイアハンター
◎ＣＰ－２マザー
◎ダイナマイト刑事
◎セクシーパロディウス
◎メタルスラッグ
◎サムライスピリッツ天草降臨
◎ダブルドラゴン
◎ＭＶ１－ＦＺ
◎ＭＶ－１Ａ
◎ＭＸ－１Ｂ
◎その他基板高価買取
一枚でもお気軽にリストをＦＡＸして下さい。折り返し値付け致します。
㈲イトウ
東京都武蔵野市境２－２４－６
ＴＥＬ.０４２２（３６）０４３３
ＦＡＸ.０４２２（３６）７０３３

●うります
◎メダルポニー
◎ダービーディ
◎ゴールデンフォール
◎ラストクイーン
◎キャラフルコンポ
◎バスケットスタジアムＷ
◎カンボール
◎空気早入れ選手権
◎スペースファイター
◎万券両替機（ＥＲ－１００）
◎中古基板各種

●かいます
◎ニューＵＦＯキャッチャー
◎怒首領蜂
◎ポケットファイター
◎カプコンスポーツクラブ
◎その他中古基板かいます
㈱ソシアム
埼玉県大宮市丸ケ崎町４－７
ＴＥＬ.０４８（６８８）５７１１
ＦＡＸ.０４８（６８８）５７９９

★うります＆かいますの締切は毎月5日です。下記へＦＡＸでお送り下さい。
FAX06-834-4839
締切日の５日を過ぎると掲載できない場合があります。ご注意下さい。

●うります
◎ワールドダービー
◎ロイヤルアスコット
◎ロイヤルアスコットスペシャル
◎ビンゴパーティー
◎スーパーダイスクラップス
◎ロイヤルクラブ
◎デザートタンク
◎ジョイフルカード　６人用
◎ブラックジャック　５人用
◎アルペンレーサー
◎ラウンドスロット
◎ドローポーカー
◎ローリングパニック
◎ニューラッキーツイン
◎ＥＪ－ＤＤ
◎ＪＷ－ＤＤ
◎マジックサーカス
◎ニューペニーフォール
◎スーパーアクシス
◎スカイターゲット
◎トリオデビンゴ
◎デイトナＵＳＡ（ＴＷＩＮ）
◎リッジレーサー（ＴＷＩＮ）
◎アウトランナーズ（ＴＷＩＮ）
◎ジュラシック・パーク
◎マキシマムフォース
◎カジノビーナス
◎バーチャファイター３（メガロ410）
◎キャプテンゾディアック
◎キャプテンフラッグ
◎アルペンサーファー
◎アストロシティー
◎ファイナルラップＲ（ＴＷＩＮ）
◎ワールドサッカー
◎セガラリー・チャンピオンシップ（ＤＸ）
◎インディ５００
◎スカッドハンマー
◎スキースーパーＧ
◎パタンパニック
◎パクスクランブル
◎ヒルクライマー
◎貸出機ＤＰ－１５－１
◎両替機ＤＰ－１３－１
◎アームチャンプ２
◎リーサルエンフォーサーズ
◎スピードサッカー
◎レイブレーサー
◎プロップサイクル
◎ちびパチフィーバー
◎ＳＲ－Ⅱ
◎スーパーカップ
◎タイムクライシス
◎ワールドカップＰＫ
◎リアルパンチャー
◎ジャンボツイン
◎ＳＸ－１　６人用
◎ダービーディ　６人用
◎クリスタルダービー　10人用
◎マジックサーカス　６人用
◎Ｄ－３ＢＯＳ
◎高額両替機　ＥＲ－２０
◎ダイスポーカー
◎スーパーチェイス
◎スティルガンナー２
◎スピードホッケー
◎マンクスＴＴ
◎ハイパーディスコタイフーン
◎M3001、M3002、M3003、M3004
◎バーチャロン（バーサス）
◎ニューＵＦＯキャッチャー
◎エキサイティングボートレース
◎ビンゴサーカス
◎パチスロ各種

●かいます
◎パチスロ機集めています
（サミー系、ユニバーサル系）

㈱観世
東京都目黒区下目黒２－１９－７
明石ビル６Ｆ
ＴＥＬ.０３（５４３４）３５５１
ＦＡＸ.０３（５４３４）３５５０

Automatic Machine Consultation
KANZE

基本構想からレジャー経営戦略、立案までお客様本位のきめ細かい協力関係を展開します
KANZEは必ず利益を生む企業体です

不況対応のサービス構築のための投資が官民とも活発化しています。レジャー産業の拡張増強が進行するなか、遊べば学べるの格言通りＫＡＮＺＥは、ユーザーのニーズに応えるため、日夜まい進しております。新規オープン、機器入替、増設の折には一度、御一報下さい。長期８～60回の分割ローン、機器、設備の総合リース等、お客様のニーズに沿ったサービスを、NEC商品リース㈱ の協力を得て展開しております。


ロイヤルアスコット
㈱セガ・エンタープライゼス

取扱い商品群
レジャー機器娯楽施設
大型シミュレーター
中古ゲーム機
通信カラオケシステム
CCTVシステム
ソフト開発
パチスロ機

MULTI MEDIA

株式会社 カンゼ
貿易営業部
レジャーシステム営業部
〒153-0064　東京都目黒区下目黒2-19-7明石ビル6F
TEL 03 (5434) 3551
FAX 03 (5434) 3550

もっと広がる情報ページ

うります&かいます

●うります

◎ニューＵＦＯキャッチャー
◎ガリバーキャッチャー
◎ドリームキャッチャー
◎両替機ＤＰ－1100
◎両替機グローリーＥＲ100
◎ドーミーシアター
◎ディスクショット
◎スウィートファクトリー
◎ＵＦＯキャッチャーミニ
◎そろえてポン
◎あわせてポン
◎ドリームチャンス
◎ＵＦＯプッシャー(４Ｐ)
◎なんでもシール委員会
◎プリント倶楽部
◎ジェットウェーブ
◎プリダム
◎ネオプリント
◎ジョイスタンド
◎オリカ
◎プリプリステーション
◎スターオーディション
◎アロマ倶楽部

●かいます

◎スズカ８アワーズ２　ＤＸ　ＳＤ
◎スタジアムクロス
◎クールライダース
◎マンクスＴＴ　ＴＷＩＮ　ＤＸ
◎ハーレーダビットソン
＆Ｌ．Ａ．ライダーズ　ＤＸ
◎ロストワールド　ＤＸ　ＳＤ
◎バーチャコップ２　ＤＸ　ＳＤ
◎スーパーメガロ２
◎メガロ５０　ＳＤ
◎バーサスシティー
◎ガンブレードＮＹ　ＤＸ　ＳＤ
◎トップスケーター
◎サイバーサイクルズ　ＤＸ　ＳＤ
◎アウトランナーズ
◎セガ・ツーリングカー
チャンピオンシップ
◎デイトナＵＳＡ
◎ラッキーホルダー
◎ＵＦＯアラカルト
◎そろっとーる
◎ニュー・スウィートランド
◎ネオミニクレーン
◎ＵＦＯプッシャー(２・４人用)
◎サイドバイサイド
◎ガンブレードＮＹ
◎タイムクライシス
（ＳＤ　ＤＸ）
◎ウルトラ電流イライラ棒
◎ラッキーホルダー
◎ニューＵＦＯキャッチャー
◎ニューＵＦＯキャッチャーミニ
◎ガンバレット
◎ＵＦＯキャッチャーＥＸ
◎コンビニキャッチャー
◎セガラリー・チャンピオンシップ
(ＴＷＩＮ)
◎アストロシティー
◎デイトナＵＳＡ
◎ミニクレーン
◎マンクスＴＴ
◎ワインディングヒート
◎ドリームレール
◎ラッキービンゴ
◎フラッシュボール
◎ポスターヒーローズ
◎バーチャストライカー
◎その他プライズ機

㈱イーエムアイ
愛知県安城市尾崎町追池５２－４
ＴＥＬ.０５６６(９８)８８７９
ＦＡＸ.０５６６(９８)８８７９

●うります
◎ニューＵＦＯキャッチャー
◎コイン計数機
◎野球拳・筐体・ソフト
◎リーサルエンフォーサーズ
◎タイムクライシス
◎プリント倶楽部２
◎ＮＥＯプリント
◎バーチャファイター２、３
◎ネオカーニバルＳＰミニ
◎アウトランＤＸ
◎メダルポニー
◎マドンナ25吋筐体
◎エアロシティー26吋筐体
◎ドーミーシアター３３
◎ＭＶＳ－２５－Ｕ４筐体
◎ネオジオＭＶＳハード・ソフト
◎バーチャファイター３
◎Ｘ－ＭＥＮｖｓＳファイター
◎ＳファイターＥＸ
◎ストⅡシリーズ
◎バーチャロン
◎ダイナマイトベースボール
◎Ｓファイター３
◎パズルボブル２・３
◎ナムコクラシックコレクション
◎デッドオアアライブ
◎ダイナマイト刑事
◎ヴァンパイアハンター
◎デカスリート
◎スラムダンク２
◎バーチャストライカー
◎麻雀ファイナルロマンス２
◎子育てクイズマイエンジェル
◎ダンクマニア
◎とべ！ポリスターズ
◎ＳファイターＺＥＲＯ２
◎チェリーボーナスⅣ
◎サンドアール
◎上海Ⅲ
◎テトリスプラス
◎アサルト（Ｐ付）
◎ゼビウス３Ｄ／Ｇ
◎対戦ぱずるだましリーズ
◎Ｓワールドスタジアム’96
◎ベラボーマン
◎バブルシンフォニー
◎ダンジョンズ＆ドラゴンズ
シャドーオーバーミスタラ
◎メルヘンメイズ
◎ＬＤ麻雀・ＬＤクイズ
◎麻雀ハイパーリアクション
◎麻雀エンジェルキッス
◎各種花札在庫有り
◎各種麻雀在庫有り
◎その他各種在庫有り（400種）
（基板・ロムキット・大型機）

●かいます
◎セガラリー・チャンピオンシップ
◎デイトナＵＳＡ
◎バーチャファイター３
◎バーチャストライカー
◎バーサス、アストロ、他筐体
◎両替機、コイン計数機
◎その他各種プライズ機
大型機高価買取り致します。
◎中古基板高価買取り（現金）
◎下取りリストＦＡＸ送信
◎在庫リストＦＡＸ送信
※振込銀行
西日本銀行　大橋駅前支店
普通　１７４６１４
株式会社　アレックス

㈱アレックス
福岡市博多区半道橋１－１４－３０
ＴＥＬ.０９２（４６１）２２０２
ＦＡＸ.０９２（４６１）２２０３
ＦＡＸ.０９２（４６１）２２０５
ＦＡＸ.０９２（４１３）５５１２

●かいます
◎私立ジャスティス学園
◎マーヴルＳ ｖｓ カプコン
◎マーヴルＳ ｖｓ ST/F
◎ビッグトーナメントゴルフ
◎上海万里の長城
◎エスプレイド
◎鉄拳３
◎中国龍３
◎中国龍２
◎女流将棋教室
◎ＳＴ－Ｖマザーボード
◎怒首領蜂
◎リベログランデ
◎ストライカーズ１９４５Ⅱ
◎バーチャストライカー
◎バーチャストライカー２
◎エアガイツ
◎闘魂烈伝３
◎メタルスラッグ２
◎上海２
◎上海３
◎ファイナルロマンスＲ
◎タントアールサシっす
◎ギャルズパニックＳ
◎華銀河
◎華五光
◎華かんざし
◎麻雀世界の神秘
◎麻雀宇宙の神秘
◎麻雀立直Ⅱ
◎スーパー大中華圏
◎雷神牌

㈱ビーアンドエフ
東京都世田谷区船橋１－１３－１９
ＴＥＬ.０３（３４２７）１２３９
ＦＡＸ.０３（３４２７）９４００

●かいます
◎輸出用にて至急高価買取ります。
◎ＮＤＫ製テーブル機（カプセル）
◎フルーツドリーム
◎ドリームボール
◎輸出用にて基板高価買取ります。
◎チェリーボーナスⅣ、Ｖ
◎かぐや姫１、２
◎その他の麻雀、花札、８Ｌ
価格は変動しますのでお問い合わせ下さい。

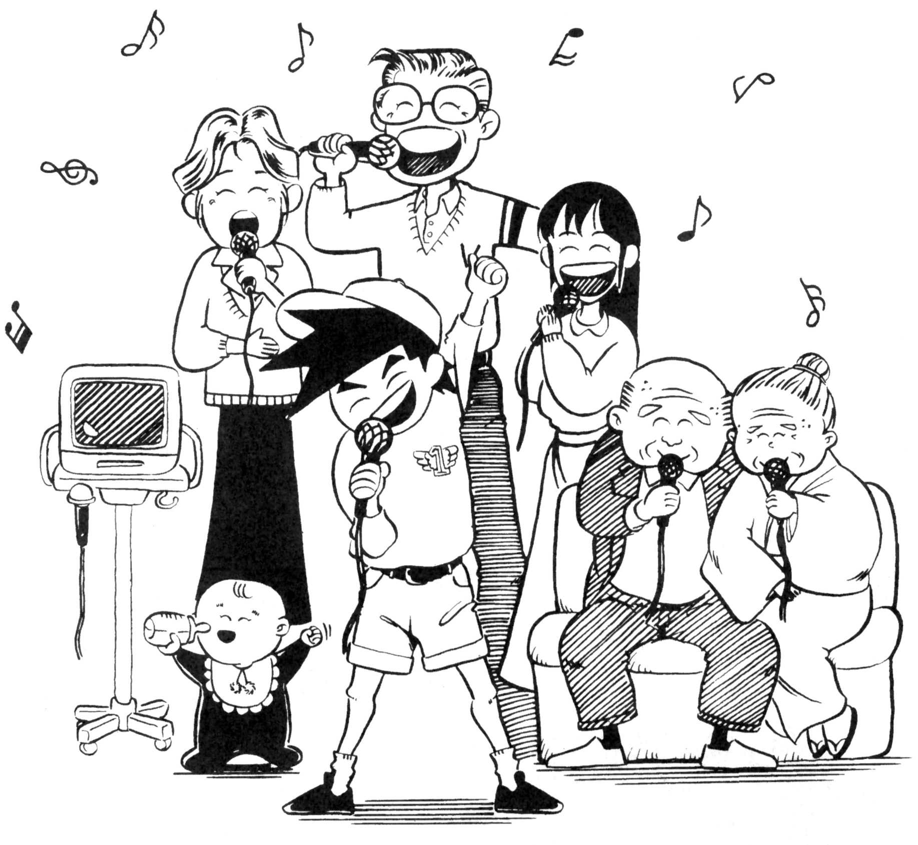
㈱太陽自動機
東京都江戸川区東葛西５－４６－３
ＴＥＬ.０３（５６９６）５５１１
ＦＡＸ.０３（５６９６）５５１５

★うります＆かいますの締切は毎月5日です。下記へＦＡＸでお送り下さい。
FAX06-834-4839
締切日の５日を過ぎると掲載できない場合があります。ご注意下さい。

【遵法営業・健全営業は、業界発展の必須条件】

子供たちは遊びを通じてルールを学ぶ

——カラオケビジネスを育てよう——



■カラオケビジネスは、広く老若男女に歌うよろこびと楽しみを提供する素晴らしいビジネス。大切に育てていきたいものです■社会生活がそうである様に、どんなビジネスにも、どんな遊びにもルールがあり、特に子供たちは遊びを通じて社会生活のルールを学んでいくものです■青少年の顧客に対しては、適正な営業時間の設定、喫煙の禁止、酒類の提供・持込みの禁止等、遵法営業・健全営業を旨とすることで、一層の繁栄・発展を期しましょう。

（月刊コインジャーナル）

●かいます
◎ニューアストロシティー
◎アストロシティー
◎メガロ50（ＳＤ）
◎スーパーメガロⅠ、Ⅱ
◎スポーツフィッシング１　２
◎アルペンレーサー
◎ワニワニパニック
◎カニカニパニック
◎リアルパンチャー
◎ソニックブラストマン
◎ニューＵＦＯキャッチャー
◎ＵＦＯキャッチャーミニ
◎ドリームキャッチャー
◎バーチャコップ（ＳＤ　ＤＸ）
◎エイリアン３ザ・ガン
◎タイムクライシス（ＳＤ　ＤＸ）
◎エース・ドライバー・ビクトリー・ラップＤＸ
◎アウトランナーズ
◎サンフランシスコ・ラッシュ（ＴＷＩＮ）
◎ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド（ＤＸ）
◎ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド（ＳＤ）
◎モトクロスGO!
◎スーパーカースカッドレース（ＤＸ）
◎ＧＴＩクラブ（ＴＷＩＮ）
◎ガンブレードニューヨーク（ＤＸ）
◎ガンブレードニューヨーク（ＳＤ）
◎マンクスＴＴ（ＴＷＩＮ）
◎セガラリー・チャンピオンシップ（ＤＸ）
◎セガラリー・チャンピオンシップ（ＴＷＩＮ）
◎デイトナＵＳＡ（ＤＸ　ＴＷＩＮ）
◎ロストワールド（ＳＤ・ＤＸ）
◎バーチャレーシング（ＴＷＩＮ）
◎アウトランナーズ
◎Ｆ１スーパーラップ
◎Ｆ１エキゾーストノート
◎アルペンレーサー２（ＤＸ）
◎プリントクラブ２
◎モーターレイド（ＴＷＩＮ）
◎レイブレーサー（ＴＷＩＮ）
◎エースドライバー（ＴＷＩＮ）
◎リッジレーサー（ＴＷＩＮ）
◎トーキョーウォーズ（ＳＤ・ＤＸ）
◎タイムクライシス（ＳＤ・ＤＸ）
◎スーパーＧＴ２４
◎ワインディングヒート（ＴＷＩＮ・ＤＸ）
◎セガ・ツーリングカー・チャンピオンシップ（ＴＷＩＮ）
◎ジェットウェーブ
◎バーチャコップ（ＳＤ・ＤＸ）

●うります
◎ニューアストロシティー
◎バーサスシティー
◎ＵＦＯキャッチャーミニ
◎ニューＵＦＯキャッチャー
◎ドリームキャッチャー
◎ジャンボツインＤＸ
◎ゴールデンヘキサ
◎プリント倶楽部
◎ジョイスタンド
◎ガリバーキャッチャー
◎バーチャコップ２
◎バーチャコップ２（ＤＸ）
◎レイブレーサー（ＴＷＩＮ）
◎デイトナＵＳＡ（ＴＷＩＮ）
◎ラピッドリバー
◎スイートランド２
◎アクアジェット
◎スーパーカースカッドレース（ＴＷＩＮ）
◎セガラリー・チャンピオンシップ（ＤＸ）
◎セガラリー・チャンピオンシップ（ＴＷＩＮ）

㈱トーヨー
大阪市阿倍野区昭和町１-19-21
TEL.06（624）0001
FAX.06（624）0002

もっと広がる情報ページ

うります＆かいます

●かいます

◎アウトランナーズ
◎アストロシティ
◎アルペンレーサー
◎アルペンサーファー
◎アンダーファイアー
◎インディ500（ＴＷＩＮ）
◎ウイングウォー
◎Ｆ１スーパーラップ
◎Ｆ１エキゾーストノート
◎エイリアン３ザ・ガン
◎ガンバレット
◎ゴールデンヘキサ
◎コンビニキャッチャー
◎サイバーサイクルズ（ＳＤ）
◎ジャンボツイン（ＤＸ）
◎スウィートランド２
◎スーパーチェイス
◎スーパーメガロ２
◎スカイターゲット（ＤＸ）
◎セガラリー・チャンピオンシップ（ＤＸ）
◎セガラリー・チャンピオンシップ（ＴＷＩＮ）
◎タイムクライシス（ＤＸ）
◎タイムクライシス（ＳＤ）
◎ダートダッシュ（ＤＸ）
◎デイトナＵＳＡ（ＤＸ）
◎デイトナＵＳＡ（ＴＷＩＮ）
◎ニューＵＦＯキャッチャー
◎ニュー・スウィートランド
◎バーチャコップ２（ＤＸ）
◎バーチャコップ２（Ｓ）
◎バーチャレーシング（ＴＷＩＮ）
◎バーサスシティ
◎ヘキサプレジデント
◎プリティーカーニバル
◎プリティープレゼント
◎マンクスＴＴ（ＴＷＩＮ）
◎ミッドナイトラン（ＴＷＩＮ）
◎ラッキー＆ワイルド
◎ラッドモビール（ＤＸ）
◎リアルパンチャー
◎リーサルエンフォーサーズⅡ
◎リッジレーサー２
◎レイブレーサー（ＴＷＩＮ）
◎レールチェイス２（ＤＸ）
◎レーザーゴースト
◎ラッキーホルダー
◎ワイルドパイロット
◎ワインディングヒート
◎ガンブレードＮＹ（ＤＸ）
◎ガンブレードＮＹ（ＳＤ）
◎スポーツフィッシング２
◎その他各種大型機ゲーム
現金高価買取致します。
ＴＥＬ、ＦＡＸにてお問合せ下さい。

㈲キッズ
東京都品川区西五反田６-２-10-１Ｆ
ＴＥＬ.03（5434）1492
ＦＡＸ.03（5434）1491

★うります＆かいますの締切は毎月5日です。
下記へＦＡＸでお送り下さい。
FAX06-834-4839
締切日の５日を過ぎると掲載できない場合があります。ご注意下さい。

もっと広がる情報ページ

うります&かいます

●かいます

◎鉄拳3
◎デッドオアアライブ
◎ラストブロンクス
◎ファイティングバイパーズ
◎バーチャストライカー1、2
◎SファイターEX PLUS
◎X-MENvsSファイター
◎闘神伝2
◎スターグラディエイター
◎SファイターZERO2ALPHA
◎ソウルエッジVerB
◎ヘブンズゲート
◎マーヴルスーパーヒーローズ
vsSファイター
◎バトルサーキット
◎怒首領蜂
◎首領蜂
◎バトルガレッガ
◎ライデンファイターズ
◎雷電2、DX
◎レイストーム
◎マジカルドロップ3
◎19XX
◎ストライカーズ1945
◎バイパーフェイズワン
◎セクシーパロディウス
◎豪血寺一族 II 外伝最強伝説
◎ファイターズインパクトエース
◎ダイナマイト刑事
◎ナイトスラッシャーズ
◎ダンジョンズ&ドラゴンズ1、2
◎ミスティックウォーリヤー
◎メタモルフィックフォース
◎バイオレントストーム
◎エイリアンvsプレデター
◎パズルボブル3
◎バブルメモリーズ
◎E雀ハイスクール
◎雀々しましょ
◎ギャルズパニック2、3
◎ボンバーマンワールド
◎ネオジオマザーボード
◎ファイナルロマンス2、R
◎バーサスネットサッカー
◎バーチャコップ
◎ギャロップレーサー
◎プライムゴールEX
◎ダンクマニア

㈱タイムマシン
東京都渋谷区道玄坂1−19−6
津田ソシアルビル2F
TEL. 03 (3462) 4541
FAX. 03 (3462) 4495

●かいます

◎筐体(25インチ以上)
◎エアロシティ
◎アストロシティ
◎ニューアストロシティ
◎ナムコUZ2
◎ポニーマークII
◎ポニーマークIII
◎マドンナ
◎MVS
◎キャンディ
◎カナリー
◎筐太郎
◎PONY40
◎GRAND MASTER
◎MEGALO 50類
◎ナムコ25 29類
◎タイトー29類
◎カプコン25 29類
◎ニューUFOキャッチャー
◎TANK FORCE
◎鉄拳3
◎ネオジオ(1、2、4、6スロット)
◎豪血寺最強伝説
◎ストリートファイター2 DASH TURBO
◎ワールドスタジアム89 90
◎天地を喰う
◎海底大戦争
◎砦 オオトリデ
◎首領蜂
◎その他なんでも買います

フレンズジャパン
神奈川県横浜市西区中央2−42−15
ウェストポート横浜ビル302
TEL. 045 (324) 3655
FAX. 045 (324) 3653

★売ります&買いますの
締切は毎月5日です。
下記宛FAX等で原稿
をお送り下さい。

FAX 06-834-4839
TEL 06-339-3004

もっと広がる情報ページ

うります&かいます

●かいます
◎アクアジェット
◎アルペンサーファー
◎アルペンレーサー
◎アウトランナーズ
◎インディ500
◎ウェーブランナー
◎エースドライバー
◎ガンブレードNY
◎ガンバレット
◎サイバーサイクルズ
◎ジェットウェーブ
◎スズカ8アワーズ
◎スカッドレース
◎GTI CLUB
◎セガラリー·チャンピオンシップ
◎タイムクライシス
◎デイトナUSA
◎ハウス・オブ・ザ・デッド
◎バーチャコップ
◎マンクスTT
◎レイブレーサー
◎ワインディングヒート
◎鉄拳1、2、3
◎バーチャファイター2、3
◎バーチャストライカー1、2
◎カプコンCPSII各種
◎デッドオアアライブ
◎バーチャロン
◎ファイティングバイパーズ
◎ラストブロンクス
◎アストロシティ
◎バーサスシティ
◎ブラストシティ
◎スーパーメガロ
◎メガロ410
◎ニューUFOキャッチャー
◎ドリームキャッチャー
◎ゴンビニキャッチャー
◎ジャンボツインDX
◎ゴールデンヘキサ
◎ヘキサプレジデント
◎ニューラッキークレーン
◎ニュースウィートランド
◎トロカーナ
◎ラッキーホルダー
◎ドラゴンフィーバー
◎プロハンター
◎ポスタードリーム
◎各種シール機
◎その他大型機、基板1枚
でもお気軽にお問い合わせ
下さい。(即値付け、即現金)

㈱ケイシステム
東京都板橋区中丸町17-8
TEL.03(3554)1654
FAX.03(3554)1602

●うります
◎福岡ダイエーホークス
◎なかよしメリー
◎アイスクリーム屋さん
◎キャンピングカー
◎体感パト
◎パトカー
◎レール新幹線
◎レール汽車
◎シーソーランド
◎ハッピーコンサート
◎カルセルローズ
◎パンダトラック
◎ビッグパトロール
◎スーパーファントム
◎ファミリールマン
◎幼稚園バス
◎こんな子いるかな号
◎親子パンダ
◎アドベンチャークルーズ
◎小型メリーゴーランド
(10人乗り)4500¢
◎豆汽車(18人乗り)
◎いけいけセーラー
◎メリーゴーランド
◎スーパー消防車
◎ウエスタンランド
◎メルヘンキャット
◎ハッピーワゴン
◎チックタック
◎アニマルバス
◎二階バス
◎ぶんぶん飛行機
◎その他色々うります。

●かいます
◎定置式乗物
◎バッテリーカー
◎ファファ

㈱娯研
千葉県松戸市栄町西2-890
TEL.047(362)3214
FAX.047(363)9350

●うります
◎バーチャファイター3(海外仕様)
◎ジャンボツインDX
◎UFOキャッチャーミニ
◎カジノセレクション
◎ファイナルラップ3
◎ストライカー
◎海賊カン一髪
◎ドラゴンフィーバー各種
◎ウゴウゴラーパー
◎X-DAY
◎ヒルクライマー
◎36スリーシックス
◎ルーレットマン
◎おやつ大好きラッコちゃん
◎ローリングサッカー
◎4×4ラリー
◎チャレンジヒッター
◎キャプテンフラッグ
◎ココロジー2
◎ドレミファグランプリ
◎ジャストセブン
◎コロコロポン
◎ネコスロ
◎スペースファイター
◎てんくる
◎ディスクショット
◎もっと食べたいワン

バックフラン
大阪市東成区大今里南1-5-18-703
TEL.06(972)0917
FAX.06(972)5397

うります＆かいます

●うります

◎エアロシティー筐体
◎アストロシティー筐体
◎マドンナ筐体
◎ＭＶＳ－Ｕ４筐体
◎ＤＯＭＹ　Ｊｒ筐体
◎バーチャファイター２
◎バーチャロン
◎ファイティングバイパーズ
◎ＳファイターＺＥＲＯ２
◎Ｄ＆Ｄシャドーオーバーミスタラ
◎１９ＸＸ
◎闘神伝２
◎マーヴルスーパーヒーローズ
◎ＳファイターＺＥＲＯ
◎ヴァンパイアハンター
◎ＮＥＯＧＥＯマザー
◎神凰拳
◎龍虎の拳外伝
◎リアルバウト餓狼伝説
◎サムライスピリッツ斬紅郎無双剣
◎ステークスウィナー
◎パルスター
◎ゴウカイザー
◎ザ･キング･オブ･ファイターズ’95
◎ゼビウス３Ｄ／Ｇ
◎ソウルエッジ
◎鉄拳
◎鉄拳２ＶｅｒＢ
◎ナムコクラシックコレクションVol１
◎ナムコクラシックコレクションVol２
◎セクシーパロディウス
◎沙羅曼蛇２
◎ときめきメモリアル対戦ぱずるだま
◎対戦ぱずるだま
◎ツインビーヤッホー
◎ぷよぷよ通
◎ぷよぷよ
◎テトリス
◎ファイナルアーチ
◎究極タイガーⅡ
◎パズルボブル２
◎ダライアス外伝
◎がんばれギンくん
◎バツグン（ショーＶｅｒ）
◎ゲーム天国
◎ストライカーズ１９４５
◎ボンバーマンワールド
◎ギャルズパニックＳＰ
◎上海Ⅱ
◎上海Ⅲ
◎スーパー上海
◎雷電ＤＸ
◎海底大戦争
◎対戦麻雀ファイナルロマンスＲ
◎対戦麻雀ファイナルロマンス２
◎スーパーリアル麻雀ＰⅢ
◎スーパーリアル麻雀ＰⅣ
◎スーパーリアル麻雀ＰⅤ
◎スーパーマル禁版
◎プリティセーラー18禁
◎プリティセーラー２
◎セーラーウォーズ
◎ミサイルコマンド（Ｐ付）
◎ロストワールド（Ｐ付）
◎サイコソルジャー
◎エドワードランディ
◎ウルフファング
◎ザ・グレートラグタイムショー
◎ワルキューレの伝説
◎その他多数在庫有り

●かいます

◎エアロシティー筐体
◎アストロシティー筐体
◎ＭＶＳ－Ｕ４筐体
◎Ｑグランダム筐体
◎バーチャファイター２
◎ファイティングバイパーズ
◎デッドオアアライブ
◎バーチャロン
（以上引取に行きます）
◎Ｘ－ＭＥＮｖｓＳファイター
◎ＳファイターＺＥＲＯ２
◎Ｄ＆Ｄシャドーオーバーミスタラ
◎１９ＸＸ
◎闘神伝２
◎マーヴルスーパーヒーローズ
◎ＳファイターＺＥＲＯ
◎ヴァンパイアハンター
◎Ｓファイターザ・ムービー
◎サイバーボッツ
◎Ｘ－ＭＥＮ
◎パワードギア
◎スーパーマッスルボマー
◎ヴァンパイア
◎エイリアンＶＳプレデター
◎スーパーＳファイターⅡＸ
◎ダンジョンズ＆ドラゴンズ
◎スーパーＳファイター
◎ＣＰシステムマザー
◎リアルバウト餓狼伝説スペシャル
◎サムライスピリッツ天草降臨
◎リアルバウト餓狼伝説
◎サムライスピリッツ斬紅郎無双剣
◎ザ･キング･オブ･ファイターズ’95
◎超人学園ゴウカイザー
◎ステークスウィナー
◎パルスター
◎天外魔境真伝
◎オペレーションラグナロク
◎ソニックウイングス２
◎ビューポイント
◎ＡＳＯⅡ
◎上海Ⅱ
◎上海Ⅲ
◎上海万里の長城
◎究極戦隊ダダンダーン
◎ガイアポリス
◎ゼクセクス
◎ぷよぷよ通
◎テトリス
◎アンダーカバーコップス
◎野球格闘リーグマン
◎海底大戦争
◎蒼穹紅蓮隊
◎レイフォース
◎ライトブリンガー
◎グリッドシーカー
◎メタルブラック
◎グラディウスⅠ、Ⅱ、Ⅲ
◎サラマンダ
◎ライフフォース
◎ストライカーズ１９４５
◎バツグン
◎戦国エース
◎Ｆ／Ａ
◎雷電Ⅱ
◎雷電ＤＸ
◎スーチーパイスペシャル
◎プリティセーラー18禁
◎ロストワールド
◎イシターの復活
◎ドルアーガーの塔
◎ダーウイン4078
◎ピットフォールⅡ
◎侍
◎トランキライザーガン
◎ドラキュラハンター
◎スーパーロコモティブ
◎その他中古筐体、中古基板ジャンク基板現金買取りします。又現地にてその場で点検、査定及び支払いします。

㈱トライ
東京都千代田区外神田３-10-５
イサミヤ第３ビル２階
TEL.03(5295)0669
FAX.03(5295)1958

●かいます
◎アテナ
◎アレスの翼
◎アウトフォクシーズ
◎アラビアンファイト
◎アラビアンマジック
◎Ｅ雀ハイスクール
◎ウルトラ警備隊
◎エグゼドエグゼス
◎エイリアンシンドローム
◎Ｘ－ＭＥＮ
◎エドワードランディ
◎ガンスモーク
◎キャプテンアメリカ
◎キャデラックス
◎ザ･キング･オブ･ファイターズ'95 96
◎ザ･キング･オブ･ファイターズ'97
◎剣豪
◎ゴールデンアックスⅡ　４Ｐ
◎ゴウカイザー
◎豪血寺一族Ⅱ
◎豪血寺外伝最強伝説
◎極上パロディウス
◎サイコソルジャー
◎サンダーゾーン
◎サイドアーム
◎サンダードラゴンⅡ
◎鮫！鮫！鮫！
◎ジオストーム
◎サイオン
◎首領蜂
◎スーパー禁版
◎スノウブラザーズ
◎ストライカーズ1945
◎Ｓファイター３
◎ＳファイターＺＥＲＯ２
◎ゼロチーム
◎戦国ブレード
◎ゼロウイング
◎セーラーウォーズ
◎ソウルエッジ
◎ソウルエッジ(バージョンＢ)
◎ダライアス
◎ダブルドラゴン
◎ダブルダイナマイト
◎ダンクドリーム
◎ダンクマニア
◎タンクフォース
◎ダンジョン&ドラゴンズ
◎ダンジョンズ&ドラゴンズ
　シャドーオーバーミスタラ
◎ダンブルポップ
◎ツインイーグルⅡ
◎ＤＪボーイ
◎鉄拳
◎鉄拳２
◎鉄拳２ＶｅｒＢ
◎テッケン３
◎雷神魔界
◎デスブレイド
◎闘姫伝承
◎闘神伝Ⅱ
◎ドラグーンマイト
◎ニンジャマスターズ
◎ネオジオ(１スロット中小)
◎ネオジオ(２、４、６スロット)
◎ネビュラスレイ
◎ハンバーガー（オリジナルＰＣＢ）
◎パックランド
◎パルトリック
◎バイオレンストーム
◎バイパーフェイズワン
◎バッキーオヘヤ
◎パックマニア
◎バトルサーキット
◎パワードギア（ソフト）
◎ファイネストアワー
◎フェリオス
◎ファイターズインパクト
◎ぶたさん
◎ファイナルスターフォース

ゲーム屋ＭＡＫ
東京都千代田区外神田４－７－２
小林ビル４Ｆ
ＴＥＬ.０３（３２５５）０７３７㈹
ＦＡＸ.０３（３２５５）０７３８

もっと広がる情報ページ
◆
うります&かいます

●うります
◎ラピッドリバー
◎クイズドレミファグランプリ２
◎ネーム倶楽部
◎ファイティングバイパーズ２
◎Ｓファイター ＥＸ２
◎リアルバウト餓狼伝説２
◎子育てクイズマイエンジェル
◎子育てクイズマイエンジェル２
◎パズルボブル３
◎コラムス97
◎スペースインベーダーＤＸ
◎ばくばくアニマル
◎ドリフトアウト'94
◎スーチーパイ
◎ストライカー1945
◎麻雀同級生
◎とべポリスターズ
◎ＴＨＥ野球拳
◎麻雀大予言
◎風雲黙示録
◎スラムダンク２
◎ラブフォーチュン
◎紫炎龍
◎Ｓワールドスタジアム'97
◎スタースイーブ
◎ウェディングラプソディ
◎パズルボブル２Ｘ
◎ロジックプロ
◎アルカノイドリターズ
◎ファンタジックラブ
◎ライデンファイターズ
◎蒼穹紅蓮隊
◎クイズ！美少女戦士セーラームーン
〜知力・体力・時の運〜
◎ギャルズパニックＳ
◎サーティテスト
◎ハイパーリアクション
◎まうすけのオジャマざわーるど
◎ザ・キング・オブ・ファイターズ'96'97
◎サルカニハムゾウ
◎雀々しましょ
◎バーチャファイター３ＴＢ
◎鉄拳３
◎マジカルセブン
◎〜幕末浪漫〜月華の剣士
◎閃激ストライカー
◎ハイパーオリンピックイン長野
◎全日本プロレス
◎マーヴルスーパーヒーローズ
ｖｓカプコン

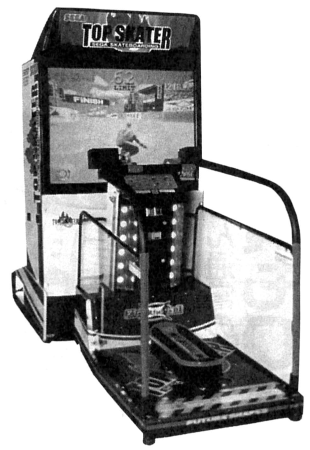
フロンティア産業㈱
東京都新宿区西新宿7丁目9番9号
万寿金ビル3号
TEL.03(3371)3746
FAX.03(3365)1424

●うります
◎EXPORT OF NEW &USED P. C. BOARDS
◎中古基板（特に昔なつかしいレトロ基板にも力を入れています）
◎売買のことならお任せ下さい。
まずはお気軽にお問い合わせ下さい。
●かいます
◎ジャンク基板
◎スクラップ基板
（ROMナシ・故障・欠品基板もＯＫ）

レクトロン
大阪府東大阪市西鴻池町 1-14-13
TEL.06(747)2028
FAX.06(744)1235

国内業者の皆様へ
当社では現在中古ゲーム機（特に大型機・筐体系）の高価買取りを行っております。買い替えや処分などに関しては是非ご連絡下さい。出来る限りの高価買取りをお約束致します。また**毎週当社で買取り強化機種をファックス**にてお知らせしておりますので、ご希望の方は担当の足利まで。

TO BUYERS…
WE EXPORT VARIOUS TYPE OF USED AMUSEMENT MACHINES TO MANY COUNTRIES. WE PROVIDE YOU AN INFORMATION/ HIGH QUALITY MACHINES/ QUICK DELIVERY FOR YOUR BUSINESS.
PLEASE DO NOT HESITATE TO ASK US FOR SOMETHING NEW!



トップスケーター
©SEGA 1997

今月の高価買取商品

- ロストワールド
- ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド
- アストロシティ
- スズカ8アワーズ2
- スーパーメガロII
- トップスケーター



ガンブレードNY（DX）
©SEGA 1995

▶ 業務提携（中古ゲーム機）募集 ◀

業務の拡大に伴い当社の在庫ゲーム機のメンテナンスを行って頂ける企業を募集しております。また個人の方でフリーランスのメカニックとして当社と契約して働いて頂ける方でも結構です。詳細はお電話にて御連絡下さい。

Please ask!! 〉 TEL 03-5453-6311 FAX 03-5453-3006
◆インドとの貿易をお考えの方、ご連絡お待ちしております◆

中古ゲーム機の海外輸出専門商社

株式会社 サエラコーポレーション
SAERA CORPORATION LTD
150-0042 東京都渋谷区宇田川町37-17 宮坂ビル101
101Miyasaka Bldg, 37-17 Udagawacho, Shibuyaku, Tokyo. Japan
URL http://www. raidway. or. jp/~indrama/ email : indrama @ mail. raidway. or. jp

もっと広がる情報ページ
◆
うります＆かいます

●かいます
◎ニューアストロシティ
◎アストロシティ
◎メガロ50
◎スーパーメガロ２
◎アルペンレーサー
◎アルペンレーサー２
◎ワニワニパニック
◎カニカニパニック
◎リーサルエンフォーサーズ１
◎リーサルエンフォーサーズ２
◎ソニックブラストマン
◎バーチャロン
◎ガンバレット
◎スカイターゲット
◎スカイターゲットＤＸ
◎レールチェイス
◎レールチェイス２
◎デザートタンク
◎サイバーコマンドＳＤ
◎サイバーコマンドＤＸ
◎スズカ８アワーズＳＤ
◎スズカ８アワーズＤＸ
◎スズカ８アワーズ２
◎スズカ８アワーズ３
◎ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド
◎ハイパーディスコタイフーン
◎エアロシティ
◎セガ・ツーリングカー
　チャンピオンシップ
◎ＧＴＩ ＣＬＵＢ
◎レイブレーサーＳＤ
◎レイブレーサーＤＸ
◎デイトナＵＳＡ　ＤＸ
◎デイトナＵＳＡ　ＴＷＩＮ
◎トーキョーウォーズ
◎バーチャストライカー
◎アクアジェット
◎スーパーモナコＧＰ
◎Ｆ１スーパーラップ
◎ファイナルラップＲ
◎ファイナルラップ１
◎ファイナルラップ２
◎ファイナルラップ３
◎バーチャコップ２
◎バーチャコップ２ＤＸ
◎ヴァーチャオンＤＸ
◎ヴァーチャオンＤＸ　ＴＷＩＮ
◎ウイングウォーＴＷＩＮ
◎アクアジェット
◎ガンブレードＤＸ
◎ガンブレードＳＤ
◎エリア５１
◎スターガンナー２
◎タイムクライシスＤＸ
◎タイムクライシスＤＳＤ
◎ガンバレット
◎シュートアウェイ２
◎オペレーションウルフ３
◎ガンバスター
◎アンダーファイアー
◎ターミネイター２
◎ラインオブファイヤー
◎ゴーストシューター
◎トータルヴァイス
◎スペースガン
◎オペレーションサンダーハリケーン
◎ゴーストバスターズ
◎エキサイティングスピードホッケー
◎ニュースピードホッケー
◎ウェーブランナー
◎スピードサッカー
◎ジェットウェーブ
㈱サエラコーポレーション
東京都渋谷区宇田川町３７－１７
宮坂ビル１Ｆ
ＴＥＬ.03(5453)6311
ＦＡＸ.03(5453)3006

●かいます
◎マーヴルスーパーヒーローズ
　ｖｓシリーズ
◎ＳファイターＥＸシリーズ
◎レイストーム
◎セガモデル２基板
◎ドラグーンマイト
◎タンクフォース
◎彩京シューティング基板
◎雷電シリーズ何でも
◎ＭＶＳ基板何でも
◎鉄拳シリーズ何でも
◎バーチャストライカー１、２
◎ザ・キング・オブ・ファイターズ95、96、97
◎Ｘ－ＭＥＮｖｓＳファイター
◎ウルトラ警備隊
◎怒　首領蜂
◎ゴールデンアックス２(４Ｐ)
◎ハットトリックヒーロー93
◎ゼビウス３Ｄ／Ｇ
◎ソルディバイド
エコール㈱
東京都板橋区氷川町１－16
ＴＥＬ．03（5248）3132
ＦＡＸ．03（5248）3225

★うります＆かいますの締切は毎月5日です。下記へＦＡＸでお送り下さい。
FAX06-834-4839
締切日の５日を過ぎると掲載できない場合があります。ご注意下さい。

ブラウン商会

売

東京都江戸川区南小岩8-9-2
TEL03(3673)7292
FAX03(3673)8395

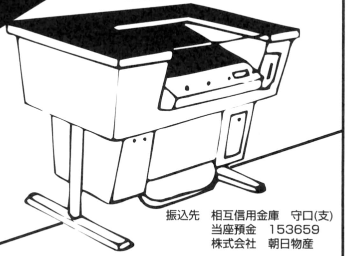
●うります
◎ニューＵＦＯキャッチャー
◎アストロシティ筐体
◎サイバーリード筐体
◎コンビニキャッチャー
◎電車でＧＯ！　ＳＤ
◎ザ·ハウス·オブ·ザ·デッド(ＳＤ)
◎ロストワールド(ＳＤ)
◎タイムクライシス(ＳＤ)
◎モトクロスＧＯ　ＤＸ
◎サイバーサイクルズ（ＳＤ／Ａ）
◎デイトナＵＳＡ
（ＤＸ　ＴＷＩＮ）
◎ルマン24　ＴＷＩＮ
◎スカッドレース　ＴＷＩＮ
◎スウィートランド
◎スーパーエレファント
◎トリオデビンゴ
◎ビンゴパーティー
◎ロイヤルアスコット
◎その他メダルゲーム、ＰＣＢ
ＳＣ機うります。

●かいます
（現金高価買取）
◎ニューＵＦＯキャッチャー
◎ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド
（ＤＸ　ＴＷＩＮ）
◎東京ウォーズＴＷＩＮ
◎ゲットアバスＤＸ

ブラウン商会
東京都江戸川区南小岩８-９-２
ＴＥＬ.０３(３６７３)７２９２
ＴＥＬ.０３(３６５７)１８１３
ＦＡＸ.０３(３６７３)８３９５

ゲーム機の販売・修理・5カード・7カードあらゆるオリジナルソフト製作・解析承ります!

中古新台



振込先　相互信用金庫　守口(支)
当座預金　153659
株式会社　朝日物産

株式会社 朝日物産
〒535-0022 大阪市旭区新森7丁目4番32号
電話 06(955)2311(代)
FAX 06(955)2313

中古機すべて有ります!!

SEGA

中古機販売国内最大

業者卸専門
激安!

セガ中古機のみ
売ります
買います

※セガ以外の中古機は扱っておりません。

品揃え豊富!! 御相談下さい!

KNT
北日本通信工業(株)

本社・サービス工場　〒962-0041　福島県須賀川市横山町81
営業本部　TEL 0248-75-2877　FAX 0248-75-2686
TEL 0248-72-9151(営業本部直通)
鏡石工場　〒969-0401　福島県岩瀬群鏡石町鏡田境125
TEL 0248-62-1030　FAX 0248-62-1034
電子メールアドレス　:kntbusi1@abnet.or.jp　担当：小林
:kntbusi2@abnet.or.jp　担当：松川

もっと広がる情報ページ

うります&かいます

●うります（美しい機械）
◎スポーツフイッシング２・１
◎アルペンレーサー１・２
◎バーチャロン
◎マンクスＴＴ(ＤＸ　ＴＷＩＮ)
◎ゴールデンヘキサ
◎エキサイティングスピードーホッケー
◎ウェーブランナー
◎デンジャラスカーブ
◎リーサルエンフォーサーズⅠ
◎ガンブレードＮＹ(ＤＸ)
◎スタンプ倶楽部
◎バーチャストライカー
◎スウィングボール
◎レイブレーサー(ＤＸ　ＳＤ)
◎トーキョーウォーズ
◎アルマジロレーシング
◎バーチャルバッティング
◎ドラゴンフィーバー２、３、５
◎セガラリー·チャンピオンシップ(TWIN)
◎セガラリー·チャンピオンシップ(ＤＸ)
◎バーチャコップ(Ｓタイプ)
◎デイトナＵＳＡ(ＤＸ２)
◎デイトナＵＳＡ(ＤＸ)
◎ドリームキャッチャー
◎プロップサイクル(ＤＸ)
◎メガロ50
◎スズカ８アワーズ２(ＳＤ)
◎スズカ８アワーズ２(ＤＸ)
◎スーパーメガロ１筐体
◎空気早入れ選手権
◎サイバーコマンド(ＤＸ)
◎エースドライバー(ＤＸ)
◎ポニー40
◎クイズドレミファグランプリ３
◎カニカニパニック
◎エアーコンバット２２(ＤＸ)
◎スウィートランド
◎スカイターゲット(ＤＸ　ＳＤ)
◎パックキャップ
◎タイムクライシス(ＳＤ)
◎キャッチンガーＺ
◎プリント倶楽部２
◎ストリートシューター２ｏｎ２
◎ダートダッシュＤＸ
◎アクアジェット
◎ＵＦＯプッシャー４Ｐ
◎ラッキーホルダー
◎ニューＵＦＯキャッチャー
◎セーラームーンスーパーメイクアップ
◎ドリームパレス
◎ジェットウエーブ
◎えんま大王
◎ＵＦＯキャッチャーミニ
◎プロボウル
◎ネオカーニバル
◎バーチャレーシングＤＸ
◎悪魔の映写室
◎ジャンボツインＤＸ
◎ジュエリーゴールド
◎ゴールデンウェーブ
◎カジノビーナス
◎ワールドダービー
◎スーパー８ＷＡＹＳ マルチ
◎シグマ ＵＰメダル機
◎ファンタジーランド
◎中古５¢／25メダル
〈基板〉
〈パズル〉
◎スーパーパズルファイターⅡＸ
◎魚ポコ
◎ロジックプロ
◎逆転パズル番長
◎ぷちからっと
◎対戦ぱずるだま
◎ファインドラブ
◎パズルボブル４
◎ぷよぷよＳＵＮ
〈シューティング〉
◎Ｇダライアス2
◎ソニックウイングスリミテッド
◎ライデンファイターズ
◎ソルディバイド
◎バトルガレッガ
◎怒首領蜂
◎バトライダー
◎ストライカーズ１９４５ ＰＡＲＴ２
〈格闘〉
◎マーヴルスーパーヒーローズVSSファイター
◎バトルトライスト
◎バーチャファイター３
◎月華の剣士
◎リアルバウトSP
◎ヴァンパイアセイバー２
◎キングオブファイター９７
◎私立ジャスティス学園
◎リアルバウト餓狼伝説２
◎バーチャストライカー
◎ヴァンパイアセイヴァー
◎ポケットファイター
〈スポーツ〉
◎全日本プロレス
◎サッカースーパースターズ
◎ウインターヒート
◎リベログランデ
〈クイズ〉
◎子育てクイズマイエンジェル２
◎クイズなないろＤＲＥＡＭＳ
　虹色町の奇跡
◎ウエディングラプソディー
◎きらめきスターロード
〈ＳＮＫネオジオ〉
◎リーグボーリング
◎ショックトルーパーズ
◎ネオボンバーマン
◎ザ·キング·オブ·ファイターズ'96
◎サムライスピリッツ天草降臨
◎パズルボブル
◎マネーアイドルエクスチェンジャー
◎リアルバウト餓狼伝説スペシャル
◎ザ·キング·オブ·ファイターズ97
◎ステークスウィナー
◎風雲タッグバトル
◎マジカルドロップ２
〈麻雀〉
◎ファイナルロマンス２
◎対戦ホットギミック
◎ファイナルロマンス４
◎麻雀同級生
◎プリクラＲＯＭ各種(中古)
◎その他新製品各種

●かいます
◎ガンバレット
◎トップスケーター
◎ガンブレードＮＹ
◎メガロ４１０
◎コンビニキャッチャー
◎ダートダッシュＤＸ
◎ザ·ハウス·オブ·ザ·デッド
◎リアルパンチャー
◎ニュースウィートランド
◎ニューＵＦＯキャッチャー
◎スーパービシバシチャンプ
◎コンビニキャッチャー
◎ＵＦＯプッシャー４Ｐ
◎ニューアストロシティ
◎トーキョーウォーズ ＳＤ
◎スーパーメガロ２筐体
〈基板〉
◎ファイティングバイパース
◎ダイナマイトベースボール
◎ラストブロンクス
◎ソニックファイターズ
◎各種マザーボード
◎その他ＰＣＢすべてお値段つけます
※在庫、値段は毎日変動しております。

**㈱ママトップ
静岡市竜南１-１-54
ＴＥＬ.054(248)7700
ＦＡＸ.054(248)5655**

◎フロッガー
◎プロレス
◎ファンタジーゾーン
◎ファイナライザー
◎ブロックカーニバル
◎フィトネスアワー
◎ぶろっけん
◎ファイティングファンタジー
◎ぷよぷよ通
◎ブランディア
◎ファイナルロマンス２
◎ファイナルラップ３
◎プレイガールズ
◎ペンゴ
◎ベイルート
◎ヘクシオン
◎べんべろべえ
◎ホラーストーリー
◎ボンピングマッピー
◎ポトポト
◎ポートマン
◎ポケットギャル
◎ボスコニアン
◎魔界村
◎マリオブラザーズ
◎ミスターＤＯ
◎ミスターＤＯＶＳユニコーン
◎ミスターＤＯ'Ｓワイルドライド
◎ミスバグ大冒険
◎ムーンクレスタ
◎ムーンパトロール
◎ムーンウォーカー
◎迷宮島
◎五月陣戦
◎モンスタースライダー
◎ラビオレプス
◎ラッソ
◎リブルラブル
◎ルパン三世
◎ルートＸ
◎レディバグ
◎ロードランナーⅢⅣ
◎ロッドランド
◎ロジックプロ
◎ロードファイター
◎ロープマン
◎ワルキューレの伝説
◎ワードナの森
◎ワールドクラスボーリング

カナヤ商会
大阪市淀川区東三国２－２８－１０
ＴＥＬ.０６(３９５)０２７２
ＦＡＸ.０６(３９５)０２４３

●かいます
◎中古ＰＣボード何でも高価買取致します。
◎スクラップ基板、故障基板もＯＫです。
◎全て現金にて買取ります。
◎その他中古機械もご相談に乗ります。
お気軽にご連絡下さい。

㈱キョーワインターナショナル
東京都品川区大崎１－２０－１６
ＴＥＬ.０３(３４９０)５２０１
ＦＡＸ.０３(５４９６)１０４７

★売ります&買いますの締切は毎月5日です。下記宛FAX等で原稿をお送り下さい。

FAX 06-834-4839
TEL 06-339-3004

●うります
◎アップンダウン
◎アレックスキッド
◎アミダー
◎アレスの翼
◎アッポー
◎ＡＳＯ
◎Ｒ－ＴＹＰＥ
◎アルゴスの戦士
◎アテナ
◎アサルト
◎アルペンスキー
◎アテナのハテナ
◎アタックス
◎アンブッシュ
◎イーアルカンフー
◎インディジョーンズ
◎１９４２
◎１９４３
◎イスパイアル
◎イメージファイト
◎ウォータースキー
◎ヴィマナ
◎エキサイティングアワー
◎Ｘマルチプライ
◎エクセリオン
◎Ｆ１ドリーム
◎Ｘ－ＭＥＮ
◎Ｓ．Ｃ．Ｉ
◎エグゼドエグゼス
◎ＳＤガンダムレインボー大陸戦士
◎女三四郎
◎オーライル
◎オーダイン
◎オズマウォーズ
◎お雀子館・２番館
◎お雀子クラブ・ハイスクール
◎ガンスモーク
◎ガッタンゴットン
◎カメレオン
◎影の伝説
◎カンガルー
◎カンフロンティア
◎究極タイガー
◎キャプテンコマンド
◎銀河任侠伝
◎キューブリック
◎ギャラクシアン
◎ギャラガ
◎キングオブドラゴンズ
◎グロブダー
◎クラッシュローラー
◎クォース
◎グラディウスⅠ、Ⅱ
◎クラックス
◎グラス
◎原始島
◎ゲーム天国
◎コラムスⅠ、Ⅱ
◎極上パロディウス
◎コズモギャングザパズル
◎恋こいしましょ
◎ザクソン
◎サンダークロス
◎サーカスチャーリー
◎さるかにハムぞう
◎ジャングルキング
◎少林寺ロード
◎ジャイラス
◎将棋パートⅠ、Ⅱ
◎ジャングラー
◎ジャンプバグ
◎上海Ⅱ
◎スーパーパックマン
◎ＳファイターＺＥＲＯ
◎スーパーリアル麻雀ＰＶ
◎スペランカ
◎スクランブル
◎スーパー上海
◎進め対戦ぱずる玉
◎ストライダー飛龍
◎センジョウ
◎セイブカップサッカー
◎戦場の狼Ⅱ
◎ゼビウス
◎セクションＺ
◎ゼクセクス
◎ソニックザヘッジホッグ
◎ソルティバイド
◎ソニックウイング
◎ソニックブーム
◎タイムトンネル
◎対戦とっかえだま
◎対戦ぱずるだま
◎タイムパイロット
◎タイガーヘリ
◎ダブルドラゴン
◎大魔界村
◎ツインビーヤッホー
◎ツタンカーム
◎テラクレスタ
◎テトリスプラス
◎出たなツインビー
◎天地を喰らう
◎ＴＭＮＴ
◎ディグダグⅡ
◎ドラゴンバスター
◎ドンキーコングＪｒ
◎ドンキーコング
◎ドラゴンセイバー
◎ナムコクラシックコレクションＶＯＬ２
◎忍者くんⅠ、Ⅱ
◎ネオジオハード、ソフト各種
◎バーニンラバー
◎バルガス
◎パックマン
◎パックランド
◎パンクシュート
◎バーニングライバル
◎バブルボブル
◎ハレーズコメット
◎ハンバーガー
◎バンクパニック
◎パズル番長
◎バーチャボーリング
◎飛翔鮫
◎ひげ丸
◎ピット＆ラン
◎Ｐ－４７
◎ビジランテ
◎フラッシュポイント
◎ファイナルブロー

もっと広がる情報ページ

◆

うります&かいます

●かいます
◎悪魔城ドラキュラ
◎A－JAX
◎グラディウス（電源付）
◎グラディウスⅡ
◎グラディウスⅢ
◎極上パロディウス
◎沙羅曼蛇
◎サンダークロス
◎サンダークロスⅡ
◎ゼクセクス
◎対戦ぱずるだま
◎ツインビーヤッホー
◎トライゴン
◎アテナ
◎１９４３
◎ウィロー
◎エリア８８
◎大魔界村
◎ダンジョンズ＆ドラゴンズ
◎パニッシャー
◎魔界村
◎ワンダー３
◎R－TYPE
◎X－マルチプライ
◎ジャンプバグ
◎フリッキー
◎アルゴスの戦士
◎スターフォース
◎センジョウ
◎ソロモンの鍵
◎イシターの復活
◎オーダイン
◎ギャプラス
◎グロブダー
◎源平討魔伝
◎スカイキッドDX
◎トイポップ
◎ドラゴンスピリッツ
◎ドラゴンバスター
◎ドルアーガの塔
◎パックマン
◎フェリオス
◎ベラボーマン
◎ボスコニアン
◎ホッピングマッピー
◎メルヘンメイズ
◎モトス
◎ラリーX
◎ワルキューレの伝説
◎ワンダーモモ
◎ウルフファング
◎エドワードランディ
◎グレートラグタイムショー
◎ナイトスラッシャーズ
◎ブレイウッド
◎シティコネクション
◎バルトリック
◎プラスアルファ
◎ガンフロンティア
◎ちゃっくんぽっぷ
◎プリルラ
◎メタルブラック
◎クレイジークライマー
◎鮫！鮫！鮫！
◎上海２
◎上海３
◎忍者くん　阿修羅の章

一括処分歓迎　その他レトロ基板高価買取り。故障基板の買取りもします。

イエローバッグ
京都市下京区四条大宮東入ル南側
四条ファーストビル１F
TEL.075（803）0500
FAX.075（821）3814

うります&かいます

●うります
◎各種ＴＶゲーム筐体
◎エアロシティ25吋（セガ）
◎シティ18吋（セガ）
◎ステイタス18吋（カプコン）
◎ポニーマークⅡ28吋（ジャレコ）
◎テーブルポニー25吋（ジャレコ）
◎メガロ50(セガ)
◎スーパーメガロ(セガ)
◎各種メダル　大型機
◎カリビアンブルー
◎ゴールデンウェーブ
◎ビンゴサーカス
◎ロイヤルクラブ
◎ダービーディ
◎ＥＸブラックジャック
◎リベラル筐体
◎ポーカーＵＰ系
◎レイブレーサーＤＸ
◎モトクロスＧＯ　ＤＸ
◎ラピッドリバー
◎ハーレーダビットソン　ＤＸ
◎スカッドレースプラス　ＤＸ
◎ウィングウォー
◎スカイターゲット　ＳＤ
◎バーチャロンＴＷＩＮ
◎リーサルエンフォーサーズ
◎キャプテンゾディアック
◎バッティングチャレンジ
◎ジャンボツインＤＸ
◎ジャンボビーバー６Ｐ
◎ジャンボビーバー４Ｐ
◎ジャンボヘキサ
◎キャラクターコレクション
◎ディスクコレクション
◎ドリームタウン
◎ニューＵＦＯキャッチャー
◎ネオカーニバル
◎ラビリンスキューブ
◎ニュースピードホッケー
◎スカッシュホッケー
◎ＶＳ．ＣＳバスケット
◎スピードサッカーボール
◎ザウルスウォーズ
◎ＶＳキャプテンフラッグ
◎タコイカパニック
◎ポニーＵＰ29(基板付)
◎各種フリッパー
◎各種占い機

●かいます
◎◎各種ＴＶゲーム筐体
◎各種メダル　大型機
◎各種ＣＰＳ－Ⅱサブボード
◎ＳファイターＥＸ
◎ＳファイターＥＸｐｌｕｓ
◎ＳファイターⅢセカンドインパクト
◎エイリアンＶＳプレデター
◎エリア８８
◎大魔界村
◎各種ＣＰＳ－Ⅱサブボード
◎ヴァーサスネットサッカー
◎ドラグーンマイト
◎ウインターヒート
◎ダイナマイト刑事
◎ＳＴ－Ｖマザーボード
◎Ｆ－Ⅲマザーボード
◎鉄拳３
◎ダンシングアイ
◎ナムコシステム１基板
◎ブラッディロア
◎ギャロップレーサー２
◎スーパーフットボールチャンプ
◎バーチャストライカー１、２
◎モデル２基板
◎Ｇダライアス
◎ストライカー１９４５Ⅱ
◎Ｒ－ＴＹＰＥ　Ⅰ、Ⅱ
◎海底大戦争
◎グラディウスⅡ、Ⅲ
◎ライデンファイターズ
◎怒首領蜂
◎ザ･キング･オブ･ファイターズ97
◎各種ネオジオカセット

㈱エパトン
静岡県浜松市新津町301－1
TEL.053(466)7333
FAX.053(466)7334

●かいます
◎R－TYPE LEO
◎アルゴスの戦士
◎アンダーカバーコップス
◎悪魔城ドラキュラ
◎アサルト（P付）
◎アルティメイトテニス
◎イシターの復活
◎イチダントアール
◎ウルフファング
◎ヴァンパイア
◎ウィロー
◎X－MEN
◎エイリアンVSプレデター
◎エイリアンシンドローム
◎エドワードランディー
◎A－JAX
◎エリア88
◎F／A
◎大江戸ファイト
◎ガンフロンティア（大ボード）
◎ガイアポリス
◎海底大戦争
◎ガンハード
◎キャプテンコマンドー
◎キングオブドラゴンズ
◎銀河任侠伝
◎究極戦隊ダダンダーン
◎キャデラックス
◎ギャプラス
◎グラディウスII
◎グレートラグタイムショー
◎クロスブレイズ
◎グラディウスIII
◎源平討魔伝
◎ゲイングランド
◎恋のホットロック
◎ゴールデンアックスII
◎豪血寺一族
◎極上パロディウス
◎豪血寺一族2
◎サンダークロス
◎サイコソルジャー
◎サラマンダ
◎サンダーゾーン
◎最後の忍道
◎サイコニクスオスカー
◎上海III
◎疾風魔法大作戦
◎ジオストーム
◎スーパーコントラ
◎S－SFIIX
◎スラムダンク
◎ストライダー飛竜
◎スカイキッドDX
◎戦国エース
◎ゼクセクス
◎達人王
◎ダンジョンズ&ドラゴンズ
◎ダライアス外伝
◎大魔界村
◎大王
◎対戦ぱずるだま
◎タオ体道
◎チャタンヤラクーシャンク
◎ツインイーグルII
◎天地を喰らう2
◎ドラゴンボール
◎ドラゴンスピリッツ
◎ドラゴンセイバー
◎トリオザパンチ
◎トライゴン
◎ドルアーガの塔
◎トイポップ
◎ナックルヘッズ
◎ナイツオブザラウンド
◎ナイトスラッシャーズ
◎ニューマンアスレチックス
◎ニモ
◎ネビュラスレイ
◎パックマニア
◎パックランド
◎バツグン
◎ハイパーデュエル
◎パニッシャー
◎バドルクロード
◎パワードギア
◎バーチャファイターPCBキット
◎ぶたさん
◎プリルラ
◎ファイネストアワー
◎ベラボーマン（P付）
◎ホッピングマッピー
◎魔法大作戦
◎魔界村
◎魔獣の王国
◎マーシャルチャンピオン
◎マジンガーZ
◎メタルブラック（大ボード）
◎メルヘンメイズ
◎野球格闘リーグマン
◎ライトブリンガー
◎雷電2
◎ライフフォース
◎雷電DX
◎レイフォース
◎ロストワールド（P付）
◎スーパーマル禁版
◎スーチーパイ
◎セーラーウォーズ
◎プリティーセーラー18禁
◎スーパーリアル麻雀PIII
◎スーパーリアル麻雀PIV
◎スーパーリアル麻雀PV
◎ネオジオ1本用ハード
◎ザ·キング·オブ·ファイターズ'94
◎痛快ガンガン行進曲
◎ソニックウイングス2
◎オペレーションラグナロク

宇宙堂では毎月1回一生懸命働いてくれた中古基板に感謝の心でしめやかに供養祭を行っております。
貴社も中古基板は是非当社に御送り下さいますよう御願いします。
又、貴社の在庫をFAXで送って頂ければ値段御付けします。

もっと広がる情報ページ

うります&かいます

●かいます　うります
◎各種ＴＶ筐体
◎パチンコ台
◎パチンコ台（サミー）
◎ニューロイヤルアスコット
◎ロイヤルアスコット
◎ワールドダービー
◎ＥＸ．ボードレース
◎ビンゴサーカス
◎ゴールデンナイト２１
◎ＥＸ．ブラックジャック
◎ＥＸ．ダービー
◎エメラルドホール
◎ダービーマークⅢ
◎ブラックジャック
◎ロイヤルクラブ
◎カリビアンプール
◎ダービーディ
◎ウエスタンドリーム
◎ビンゴマジック
◎ハイパー競輪
◎Ｇ１クラシック
◎スペースガン
◎ガンバレット
◎タイムクライシスＳＤ　ＤＸ
◎エイリアン３ザ・ガン
◎ガンブレードＮＹ　ＳＤ　ＤＸ
◎リーサルエンフォーサーズⅠ、Ⅱ
◎サイバースレッド
◎ハーレーダビットソン（Ｓ）
◎スポーツフィッシング２、１
◎マンクスＴＴ　ＤＸ　ＴＷＩＮ
◎トーキョーウォーズ
◎アルマジロレーシング
◎セガラリー・チャンピオンシップＤＸ ＴＷＩＮ
◎スーパーメガロ筐体
◎スーパーコマンドＤＸ
◎エースドライバーＤＸ
◎カニカニパニック
◎エアコンバット２２ＤＸ
◎スカイターゲットＤＸ、ＳＤ
◎タイムクライシスＳＤ
◎ダートダッシュＤＸ
◎メガロ４１０
◎メガロ５０
◎スーパーメガロ１、２
◎バーサスシティ
◎アストロシティⅡ２９
◎ニューアストロシティ
◎エアロシティ２６
◎ドーミーシアター３３
◎カプコン２６'
◎カプコン２９'
◎ネオジオ
◎ミニキュート
◎カナリ
◎ドーミーＪＲ２５'
◎タイトー２０'
◎ジャレコ４０'
◎バーチャレーシングＤＸ
◎レイブレーサーＤＸ　ＳＤ　ＴＷＩＮ
◎ファイナルラップ３
◎ファイナルラップＲＤＸ
◎ミリオンフィーバー
◎アウトランナーズ
◎セガラリーＤＸ　ＴＷＩＮ
◎デイトナＵＳＡ　ＤＸ　ＴＷＩＮ
◎インディ５００　ＤＸ　ＴＷＩＮ
◎マンクスＴＴ　ＤＸ　ＴＷＩＮ
◎スズカ８アワーズ２ＤＸ　ＳＤ
◎サイバーサイクルズＤＸ　ＳＤ
◎ファンタジックチャーム
◎ＵＦＯモグラ
◎ドキドキライオン
◎コロリンキャッチャー
◎海賊バンバンバルーン
◎セーラームーンクリスタル
◎ウオンテッド
◎ドリームボックス
◎ワニワニパニック
◎ドーミージュニア
◎マドンナ（スロットル）
◎パチンコ（三共）
◎ウルトラマンファイト
◎ネオプリント
◎プリント倶楽部１
◎セラージュ

日邦通商㈱
愛知県海部郡弥富町東末広りノ割33番
TEL.0567(68)5313
FAX.0567(68)5318

●うります
◎ドリームキャッチャー
◎ニューＵＦＯキャッチャー
◎ＵＦＯキャッチャーミニ
◎ネオカーニバル
◎ラッキーホルダー
◎ワニワニパニック
◎ときめきＣＤコレクション
◎パックキャップ
◎プリント倶楽部
◎ネオプリント
◎セラージュ
◎プロップサイクル
◎両替機
グローリーＥＲ－100
ＥＲ－401
ＥＲ－22
ＥＯＡ－１Ａ
ダイト　ＢＳＬ－１０
シグマ　スーパーディスペンサー
ＭＣ－2200
◎セガ　ＤＰ－07-2
◎コインクリーナー
◎コイン計算機
◎18吋中古モニター
◎25、26中古モニター
(モニター修理承ります)

●かいます
◎ドリームキャッチャー
◎ニューＵＦＯキャッチャー
◎ＵＦＯキャッチャーミニ
◎ニューラッキークレーン
◎コンビニキャッチャー
◎ラッキーホルダー
◎バーチャコップ２　ＤＸ　ＳＤ
◎タイムクライシス
◎ガンブレードＮＹ
◎ガンバレット
◎アウトランナーズ
◎インディ５００　ＴＷＩＮ
◎デイトナＵＳＡ　ＴＷＩＮ
◎マンクスＴＴ　ＴＷＩＮ
◎レイブレイサー　ＴＷＩＮ

㈲トスク
東京都墨田区東駒形２-３-３
清水ビル１Ｆ
ＴＥＬ.０３(５６０８)４８０４
ＦＡＸ.０３(５６０８)１００８

★うります＆かいますの締切は毎月5日です。下記へＦＡＸでお送り下さい。
FAX06-834-4839
締切日の５日を過ぎると掲載できない場合があります。ご注意下さい。

うります＆かいます

●かいます

◎ダイナマイトベースボール97
◎バーチャロン
◎バーチャロンO／T
◎ラストブロンクス
◎ファイティングバイパース
◎ファイティングバイパース２
◎デッドオアアライブ（A）
◎　〃　（B）
◎バーチャストライカー
◎バーチャストライカー２
◎ゼロガンナー
◎バブルメモリーズ
◎バブルシンフォニー
◎Ｇダライアス
◎アルカノイドリターンズ
◎スーパーフットボールチャンプ
◎レイストーム
◎究極タイガー
◎まじかるデートＥＸ卒業
◎Ｆ－３マザーボード
◎鉄拳
◎鉄拳２（B）
◎鉄拳３
◎ダンシングアイ
◎マッハブレイカーズ
◎アウトフォクシーズ
◎ソウルエッジ
◎ソウルエッジ（ＶｅｒＢ）
◎タンクフォース
◎ゼビウス３Ｄ／Ｇ
◎ネピュラスレイ
◎エアガイツ
◎プライムゴールドＥＸ
◎マジンガーＺ
◎ガーディアンズ
◎ウルトラ警備隊
◎戦国エース
◎マクロスプラス
◎私立ジャスティス学園
◎ストリートファイター３
◎ストリートファイターＥＸ
◎ストリートファイターＥＸｐｌｕｓ
◎ＳファイターＺＥＲＯＡＬＰＨＡ
◎Ｘ－ＭＥＮｖｓＳファイター
◎マーヴルＶＳ．カプコン
◎エイリアンズｖｓプレデター
◎ストリートファイター３　２ｎｄ
◎スターグラデュエイター
◎ダンジョン＆ドラゴンズ
◎ダンジョン＆ドラゴンズ
　シャドーオーバーミスタラ
◎パズルファイター２Ｘ
◎マーヴルスーパーヒーローズ
　ｖｓＳファイター
◎ＭＶ－１
◎ＭＶ－１Ｆ
◎ＭＶ－１ＦＺ
◎メタルスラッグ２
◎リアルバウト餓狼伝説２
◎ザ・キング・オブ・フィターズ97
◎戦国ブレード
◎ドンパチ
◎ドドンパチ
◎エスプレイド
◎バトルガレッガ
◎ソルティバイト
◎ストームブレード
◎ガンバード
◎ギャルズパニック３
◎ギャルズパニックＳ
◎ギャルズパニックＳＰ
◎サバイバルアーツ
◎サンダードラゴン２
◎ストライカー1945
◎ストライカー1945Ⅱ
◎ライデンファイターズ
◎雷電ＤＸ
◎麻雀同級生ＳＰ
◎ファイナルロマンスＲ
◎対戦ホットギミック

三和電子㈱
東京都板橋区幸町２０－１５
ＴＥＬ.０３（３５５４）２２６１
ＦＡＸ.０３（３５５４）２２３２

●かいます

◎X－MENｖｓＳファイター
◎ライデンファイターズ
◎ヴァンパイアセイヴァー2
◎ザ･キング･オブ･ファイターズ97
◎ソウルエッジ
◎ナムコクラシックコレクションVｏｌ１
◎セクシーパロディウス
◎テトリスプラス
◎ＳＴ－Vマザー
◎Ｆ３マザー
◎ＣＰ２マザー
◎ネオジオマザー
◎マンクスＴＴ　ＴＷＩＮ
◎ＧＴＩクラブ　ＤＸ　ＴＷＩＮ
◎スカッドレーサー　ＤＸ　ＳＤ
◎タイムクライシス　ＤＸ　ＳＤ
◎セガ・ツーリングカー
　チャンピオンシップ
◎その他ドライブ、ガンシュー
　ティングもの

TM-トレーディング
東京都品川区大井3−4−5−704
TEL.03(5742)7908
FAX.03(5742)7909

●うります

◎スロットパーティ
◎ラッキーバンク
◎ラッキースター
◎ハッピージャッキー
◎ザグレートアップ
　インジョーカー
◎麻雀かぐや姫
◎チェリーボーナスⅣ
◎ラッシングベル
◎花札華胡蝶
◎花札華菖蒲
◎ミラクルセブンターボ
◎麻雀ジャンジャンバリバリ
◎麻雀カメラ小僧
◎麻雀蜃気楼
◎エルドラードⅠ
◎エルドラードⅡ
◎キューティラインⅠ
◎キューティラインＬＭＤⅡ
◎ミラクルジョーカーチャンス
◎ザアラジン
◎ザグレードアップ
　オールフルーツ
◎ダイナスティ
◎麻雀カフェタイム
◎麻雀カフェドール
◎麻雀ジャンピューターＳＰＬ
◎花札華仁義
◎麻雀金津園の女
◎麻雀天神牌
◎プレイＰＫターボ
◎スーパー２１

マイコン機器(有)
埼玉県春日部市赤沼５３１－３
TEL.048（738）8686
FAX.048（736）2414

★売ります&買いますの
締切は毎月5日です。
下記宛FAX等で原稿
をお送り下さい。

FAX 06-834-4839
TEL 06-339-3004

もっと広がる情報ページ

うります&かいます

●うります●かいます
◎マジカルオッズ
◎マジカルオッズグランプリ
◎マジカルオッズトニック
◎マジカルオッズＰ－Ⅱ
◎キューティライン
◎キューティラインリミテッド
◎キューティラインＰ－Ⅱ
◎エルドラード
◎アラジン
◎ダイナスティー
◎チェリーマスター９７
◎チェリーボーナス
◎チェリーボーナスＰ－Ⅱ
◎チェリーボーナスＰ－Ⅲ
◎チェリーボーナスＰ－Ⅳ
◎チェリーボーナスＰ－Ｖ
◎ハッピージャッキー
◎スロットパーティ
◎ジングルベル
◎Ｌ．８８　１タイプ
◎　〃　６タイプ
◎　〃　ストップ付（Ｗ－８）
◎Ｗ－４
◎Ｗ－６
◎スリーセブンＰ－Ⅱ
◎ラブチャンスゴールド
◎ミラクルフィバー
◎ミラクルジョーカー
◎ゴールデンミラクルフィーバー
◎ワイルドキャット
◎ワイルドキャットＰ－Ⅱ
◎メジャージョーカー
◎メジャーポーカー
◎３７スクランブル
◎１３７スクランブル
◎１３７パック
◎１３７レインボー
◎ＤＡＳＨ１３７
◎スーパーピンク
◎スペシャルピンク
◎１３７フィーバー
◎１３７Ｗフィーバー
◎１３７ＷフィーバーＰ－Ⅱ
◎１３７Ｗフィーバー　ニューバージョン
◎１３７ターボ
◎スペシャルキング
◎ＧＴＷチョイス式
◎ノーマルＰＫチョイス式
◎ツインズジョーカー
◎ジャンボチャンス
◎ジャンボチャンスＰ－Ⅱ
◎ラッキーフルハウス
◎ポーカージャック
◎蜃気楼
◎蜃気楼Ｐ－Ⅱ
◎イフ
◎ベガス
◎カフェタイム
◎カフェドール
◎天神牌
◎雷神牌ＤＸ
◎ＪＰ９６
◎ＪＰＳ
◎電子基板
◎激写
◎クリスタル７
◎天開眼
◎黄金の牌
◎世界の神秘
◎東洋の神秘
◎宇宙の神秘
◎麻雀立直
◎麻雀立直Ｐ－Ⅱ
◎聖龍伝説
◎ＳＥＬ麻雀Ⅱ
◎スーパー大中華圏
◎ポンブウ
◎ポンブウＰ－Ⅱ
◎華吹雪
◎華菖蒲
◎華仁義
◎華天国
◎華銀河
◎華五光
◎華五光　番外編
◎華五光　外伝
◎華簪
◎華陽炎
◎花れんちゃんＰ－Ⅱ
◎花ざくら
◎花嵐
◎ニュー六短フィーバー
◎アルバ花六ＡＡＡ－31タイプ
◎Ｋ，Ｋ花六ＨＲ－９５
◎テーブルピンキー（源さん）
◎ミニパチドンキー（源さん）
◎プレイスロット
◎ルーレットキング
◎10型卓上筐体
●うります
◎各種筐体
◎各種景品出し筐体
◎各種景品出しキッド
◎各種チケット出しキッド
◎各種両替機
◎各種ネジ類
◎各種ガラス類
◎各種巻線類
◎各種ボタン類
◎各種パネル類
◎各種コーナー金具類
◎各種金具類
◎各種ソケット類
◎各種コインシューター類
◎各種キィ類
◎１９東映モニター
◎１８三和モニター
◎パンチボード（1500穴）
◎パンチボード（2000穴）
◎ドリームカード
◎ビンゴ１６（スマートボール）
◎チャーミーマッチ（競馬４人用）
◎チャーミートラック（競馬２人用）
◎中古ロム１６
◎　〃　３２
◎　〃　６４
◎　〃　１２８
◎　〃　２５６
◎　〃　５１２
◎新品ロム２５６
◎　〃　５１２
◎その他各種商品を取扱っております。

㈱パルシステム
大阪府東大阪市長田内介２-２
ＴＥＬ.06(784)9055
ＦＡＸ.06(784)9050

★うります＆かいますの締切は毎月5日です。下記へＦＡＸでお送り下さい。
FAX06-834-4839
締切日の５日を過ぎると掲載できない場合があります。ご注意下さい。

確かな販売
SURE SALE
確かな技術
SURE TECHNIQUE
確かな情報
SURE INFORMATION
㈱ユニバース

●うります●かいます
◎１９ＸＸ
◎ウォーザード
◎Ｘ－ＭＥＮ
◎Ｘ－ＭＥＮｖｓＳファイター
◎エイリアンｖｓプレデター
◎キャプテンコマンド
◎サイバーボッツ
◎ＳファイターＥＸ
◎Ｓファイタームービー
◎ＳファイターＺＥＲＯ
◎ＳファイターＺＥＲＯ２
◎ＳファイターＺＥＲＯ２
ＡＬＰＨＡ
◎ＳファイターＥＸｐｌｕｓ
◎Ｓファイター２ダッシュ
◎Ｓファイター２ターボー
◎ＳファイターⅢ
◎スーパーパズルファイターⅡＸ
◎スターグラディエイター
◎ダンジョン＆ドラゴンズ
◎ダンジョン＆ドラゴンズ
シャドーオーバーミスタラ
◎闘神伝
◎パワードギア
◎バトルサーキット
◎ヴァンパイア
◎ヴァンパイアハンター
◎ヴァンパイアセイバー
◎ファイナルファイト
◎マーヴルスーパーヒーローズ
◎マーヴルスーパーヒーローズ
ｖｓＳファイター
◎ザ·キング·オブ·ファイターズ'95
◎ザ·キング·オブ·ファイターズ'96
◎ザ·キング·オブ·ファイターズ'97
◎サムライスピリッツ天草降臨
◎ソニックウイングス２
◎ソニックウイングス３
◎ダブルドラゴン
◎ダンクドリーム
◎得点王
◎ネオジオ１スロットＩ
◎ネオジオ１スロットＭ
◎ネオジオ１スロットＳ
◎ネオジオ２スロット
◎ネオジオ４スロット
◎ネオジオ６スロット
◎ビッグトーナメントゴルフ
◎ネオボンバーマン
◎ブレイカーズ
◎マジカルドロップ３
◎メタルスラッグ
◎リアルバウト餓狼伝説スペシャル
◎わくわく７
◎Ｆ／Ａ
◎アウトフォクシーズ
◎ギャラガ８８
◎システム１
◎ゼビウス３Ｄ／Ｇ
◎ソウルエッジ（ハーネス付）
◎ソウルエッジ（バージョンＢ）
（ハーネス付）
◎タンクフォース
◎ダンクマニア
◎鉄拳（ハーネス付）
◎鉄拳２（ハーネス付）
◎鉄拳２ｖｅｒＢ(ハーネス付)
◎鉄拳３（ハーネス付）
◎ナムコクラシックコレクション
Ｖｏｌ １
◎ナムコクラシックコレクション
Ｖｏｌ ２
◎ネビュラスレイ
◎パックマニア
◎パックランド
◎ピストル大名
◎プライムゴールＥＸ
◎マッハブレイカーズ
◎ワールドスタジアム'89'90
◎ダンシングアイ
◎あっかんべーだ
◎アラビアンマジック
◎エレベーターアクション
リターンズ
◎カイザーナックル
◎ガンフロンティア
◎グリッドシーカー
◎サイキックフォース
◎サイレントドラゴン
◎サンダーフォックス

ゲーム経営の
企画
運営
新規オープン
まですべておまかせ下さい。
㈱ユニバース

◎スーパーフットボールチャンプ
◎ダライアス外伝
◎ツインイーグル
◎ツインイーグル２
◎デットコネクション
◎ニンジャウォリアーズ
◎バイオレンスファイト
◎パズルボブル３
◎ハットトリックヒーロー93
◎ハットトリックヒーロー96
◎バブルメモリーズ
◎アラビアンファイト
◎ゴールデンアックス２
◎上海万里の長城
◎ソニックザファイターズ
◎ダイナマイト刑事
◎ダイナマイトベースボール
◎デカスリート
◎バーチャファイター３

㈱ユニバース
大阪市住之江区北加賀屋５-８-５７
ユニバースビル
TEL.06(682)3444
FAX.06(681)9770
豊橋支店
TEL.0532(46)6103
FAX.0532(48)6155
米子営業所
TEL.0859(35)3660
FAX.0859(35)3757
沼津営業所
TEL.0559(23)7444
FAX.0559(22)0167

もっと広がる情報ページ

うります＆かいます

●かいます
◎Ｓファイターｚｅｒｏ２
◎ＳファイターＺＥＲＯ２ＡＬＰＨＡ
◎ヴァンパイアハンター
◎ヴァンパイアセイヴァー
◎Ｘ－ＭＥＮｖｓＳファイター
◎マーヴルスーパーヒーローズ
ＶＳストリートファイター
◎サイバーボッツ
◎エイリアンＶＳプレデター
◎パワードギア
◎バトルサーキット
◎１９ＸＸ
◎スーパーパズルファイターⅡＸ
◎ストリートファイターⅢ
◎ウォーザード
◎ＳファイターＥＸ
◎ＳファイターＥＸｐｌｕｓ
◎ＣＰＳⅡマザーボード
◎ダンシングアイ
◎ナムコクラシックコレクション
Ｖｏｌ１、２
◎スプラッターハウス
◎ソウルエッジ
◎ソウルエッジ(ｖｅｒＢ)
◎鉄拳２
◎鉄拳２ｖｅｒＢ
◎鉄拳３
◎マッハブレイカーズ
◎ゼビウス３Ｄ／Ｇ
◎メルヘンメイズ
◎タンクフォース
◎セクシーパロディウス
◎ドラグーンマイト
◎ときめきメモリアル対戦ぱずるだま
◎ガイアポリス
◎サンダークロス
◎サンダークロスⅡ
◎ラストブロンクス
◎ファイティングバイパーズ
◎デッドオアアライブ
◎ぷよぷよ通
◎ゴールデンアックス２
◎ファンタジーゾーン
◎ファンタジーゾーン２
◎Ｆ-３マザーボード
◎サイキックフォース
◎ファイターズインパクト
◎レイフォース
◎レイストーム
◎レイメイズ
◎バブルシンフォニー
◎バブルメモリーズ
◎ボンバーマンワールド
◎海底大戦争
◎雷電Ⅱ
◎雷電ＤＸ
◎ライデンファイターズ
◎豪血寺外伝最強伝説
◎戦国エース
◎戦国ブレード
◎首領蜂
◎怒首領蜂
◎アンダーカバーコップス
◎バトルガレッガ
◎アクウギャレット
◎わくわく７
◎ザ･キング･オブ･ファイターズ'95
◎ザ･キング･オブ･ファイターズ'96
◎ザ･キング･オブ･ファイターズ'97
◎サムライスピリッツ天草降臨
◎斬紅郎無双剣
◎～幕末浪漫～月華の剣士
◎その他にも数多くのタイトルを買取しています。またお探しの中古基板も多数ご用意してお待ちしております。

㈲ミルキーウェイ
名古屋市中区大須３-５-１３
ハセビル２階
TEL.052(262)3295
FAX.052(262)2373

●うります
◎プリダムⅡ
◎なんでもシール委員会
◎ジョイスタンド
◎エアロシティ
◎アストロシティ
◎ニューアストロシティ
◎スーパーメガロ2
◎ドリームキャッチャー（4P）
◎ムーンキャッスル（6P）
◎サイドバイサイドⅡ
◎ルマン24
◎ファイナルハロン
◎スーパー8ウェイズ
◎タコイカパニック
◎カニカニパニック
◎ワニワニパニック
◎GTIクラブ
◎ウエスタンドリーム
◎エネミーライン
◎ビンゴサーカス
◎ビンゴパーティー
◎アームチャンプⅡ
◎スロット各種
◎ニューUFOキャッチャー
◎子供用メダル機
◎セガラリー・チャンピオンシップ
（DX TWIN）
◎プリント用紙各種
◎サイバーコマンド（DX）
◎バーチャロン（TWIN）
◎ガンブレードNY
◎ロイヤルアスコット

●かいます
◎メガロ50（SD）
◎アストロシティ
◎アストロシティⅡ
◎エアロシティ
◎バーサス筐体
◎スーパーメガロ
◎スーパーメガロⅡ
◎ニューアストロシティ
◎ポニーマークⅣ
◎バーチャコップ（SD）
◎バーチャコップ（P）
◎バーチャコップ（DX）
◎デイトナUSA（DX）
◎デイトナUSA（TWIN）
◎セガラリー・チャンピオンシップ
（DX TWIN）
◎ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド
（DX SD）
◎スカッドレース（DX）
◎スカッドレース（TWIN）
◎東京ウォーズ（TWIN）
◎東京ウォーズ（DX）
◎サイバーサイクルズ（DX）
◎サイバーサイクルズ（SD）
◎ダートダッシュ（DX）
◎ダートダッシュ（SD）
◎タイムクライシス（DX）
◎タイムクライシス（SD）
◎GTIクラブ（DX TWIN）
◎マンクスTT（DX TWIN）
◎モトクロスゴー（DX）
◎ハイパー競輪
◎ニューUFOキャッチャー（2P）
◎UFOキャッチャーミニ
◎UFOキャッチャーエクセレント
◎ロイヤルアスコット25φ
◎ダービーマークⅢ25φ
◎ワールドダービー25φ
◎マジックサーカス25φ
◎スペースカプセル25φ
◎ドリームサーキット25φ
◎子供用乗物
※在庫一掃　ぜひお電話下さい

㈱マイクロジャパンシステム
東京都練馬区石神井町5−18−1
TEL.03(5372)2300
FAX.03(5372)2303

もっと広がる情報ページ

うります&かいます

●かいます

◎ロストワールド（DX）
◎ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド（DX　SD）
◎モトクロスゴー！DX
◎ジョイスタンド
◎ウエスタンドリーム
◎スーパーマリオカート（メダル）
◎アストロシティー
◎ウェーブランナー
◎クールライダーズ（TWIN）
◎スカッドレース（DX　TWIN）
◎GTIクラブ（DX　TWIN）
◎デイトナUSA(TWIN)
◎セガラリー・チャンピオンシップ（TWIN）
◎ワインディングヒート（TWIN）
◎ミッドナイトラン（TWIN）
◎インディ500(TWIN)
◎ダートダッシュ（DX）
◎アウトランナーズ（TWIN）
◎ラッドモビール（DX）
◎パワードリフト（DX）
◎サイバーサイクルズ(SD　DX)
◎スズカ8アワーズ2(SD　DX)
◎マンクスTT（TWIN）
◎スタジアムクロス
◎GPライダー（DX）
◎スウィートランド2
◎ニューUFOキャッチャー
◎アルペンレーサー2
◎ジェットウェーブ
◎アクアジェット
◎タイムクライシス（SD　DX）
◎バーチャコップ2（SD　DX）
◎ガンブレードNY（SD　DX）
◎エイリアン3ザガン
◎アンダーファイアー
◎リーサルエンフォーサーズⅡ
◎ガンバレット
◎レールチェイス2（DX）
◎トーキョーウォーズ（SD　DX）
◎スーパーメガロ
◎スーパーメガロ2
◎メガロ50（SD）
◎バーサスシティー
◎ニューアストロシティー
◎ガン、ドライブ、超高値にて！一括購入大歓迎！

●うります

◎ラブリーキャッチャー
◎ウルトラ電流イライラ棒
◎サファリアンラリー
◎なんでもスタンプ委員会
◎プリント倶楽部2
◎ネオプリント
◎オリカ
◎プリダムⅡ
◎ｾｶﾞﾗﾘｰ・ﾁｬﾝﾋﾟｵﾝｼｯﾌﾟ(TWIN)
◎メカスロット
◎TVポーカー
◎ドリームキャッチャー
◎バスケットスタジアム
◎バーチャコップ2（SD）
◎ロストワールド（SD）
◎スーパーメガロ2
◎ドリームタウン
◎バーチャロン

㈱亜土電子工業
東京都千代田区外神田2-18-10
TEL.03(3257)2620
FAX.03(3257)1579

◎ガイアポリス
◎サンダークロス
◎サンダークロス２
◎グラディウス２
◎グラディウス３
◎マーシャルチャンピオン
◎プレミアサッカー
◎トライゴン
◎ＧＸサブボード
◎ナイトスラッシャー
◎空牙外伝
◎エドワードランディー
◎グレートラグタイムショー
◎アベンジャー
◎バックファイヤー
◎鉄拳３
◎鉄拳２　Ｂ
◎鉄拳２
◎鉄拳
◎ダンシングアイ
◎ソウルエッジ(バージヨンＢ)
◎ソウルエッジ
◎プライムゴールＥＸ
◎ダンクマニア
◎ゼビウス３Ｄ／Ｇ
◎ワールドスタジアム95〜97
◎ネビュラスレイ
◎闘魂烈伝
◎Ｆ／Ａ
◎ナムコクラシックコレクションｖｏｌ１
◎ナムコクラシックコレクションｖｏｌ２
◎アウトフォクシーズ
◎リベログランデ
◎エアガイツ
◎ライデンファイター
◎雷電ＤＸ
◎雷電２
◎雷電
◎バイパーフィズワン
◎ゼロチーム
◎セイブカップサッカー
◎ブラッディロア
◎バトルガレッガ
◎魔法大作戦
◎疾風魔法大作戦
◎野球格闘リーグマン
◎海底大戦争
◎ジオストーム
◎ボンバーマンワールド
◎アンダーカバーコップス
◎メジャータイトル２
◎Ｒ－ＴＹＰＥ　ＬＥＯ
◎ジャッキーチェン
◎ギャルズパニックＳ
◎ギャルズパニック３
◎ゼロガンナーＡ
◎ゼロガンナーＢ
◎バーチャストライカー
◎バーチャファイター２
◎バーチャストライカー２
◎ファイティングバイパース
◎ラストブロンクス
◎デッドオアアライブＡ
◎デッドオアアライブＢ
◎バーチャロン(Ｐ付)
◎怒首領蜂
◎首領蜂
◎ヘブンズゲート
◎豪血寺外伝最強伝説
◎豪血寺一族Ⅱ
◎豪血寺一族
◎キャノンサンダー
◎クイズセーラームーン
◎美少女戦士セーラームーン
◎ドラゴンボールＺ２
◎ウルトラ警備隊
◎雷神魔塊
◎スーパースラムス
◎マクロスプラス

㈱ロータスプレス
東京都世田谷区経営2丁目13番1号
MC　経営ビル
ＴＥＬ０３（５４５１）２２６６
ＦＡＸ０３（５４５１）２０４０

もっと広がる情報ページ
◆
うります&かいます

●**かいます**
◎ＣＰＳ－２マザー
◎ＣＰＳ－Ⅱソフト
◎マーヴルスーパーヒーローズ
　ｖｓＳファイター
◎Ｘ－ＭＥＮｖｓＳファイター
◎ポケットファイター
◎ダンジョンズ&ドラゴンズ
　ジャドーオーバーミスタラ
◎バトルサーキット
◎１９ＸＸ
◎マーヴルスーパーヒーローズ
◎ダンジョンズ&ドラゴンズ
◎エイリアンＶＳプレデター
◎ＳファイターＺＥＲＯ２
◎パワードギア
◎サイバーボッツ
◎私立ジャスティス学園
◎スタグラディエーター
◎ストリートファイターＥＸｐｌｕｓ
◎ＳファイターＥＸ
◎ＳファイターⅢ２ｎｄ
◎闘神伝２
◎Ｓファイタームービー
◎ＳファイターⅡ'ターボ
◎バース
◎ＵＳネイビー
◎キャプテンコマンド
◎ファイナルファイト
◎天地を喰らう
◎ウォーザード
◎ストリートファイターⅢ
◎マジックソード
◎ワンダー３
◎チキチキボーイズ
◎サンダードラゴン２
◎マッドシャーク
◎バッグン
◎お天気パラダイス
◎ナックルバッシュ
◎達人王
◎鮫!鮫!鮫!
◎戦国ブレード
◎ストライカー１９４５
◎ガンバード
◎ソルディバイト
◎ストライカー１９４５Ⅱ
◎Ｇダライアス
◎バブルメモリーズ
◎スーパーフットボール
◎バブルシンフォーニー
◎パズルボブル３
◎アルカノイドリターン(Ｐ付)
◎ダライアス外伝
◎その他のＦ３ボード
◎レイストーム
◎サイキックフォース
◎ライトブリンカー
◎アラビアンマジック
◎ハットトリックヒーロー93
◎グリッドシーカー
◎ファイターズインパクト
◎Ｇダライアス２
◎闘姫伝承
◎ギャロップレーサー
◎バーサスネットサッカーＣ付
◎スラムダンク２Ｃ付
◎セクシーパロディウス
◎ドラグーンマイト
◎ＧＩジョー
◎ミスティックウォリアーズ
◎究極戦隊ダダンダーン
◎極上パロディウス
◎サンセットライダーズ
◎ハイパーアスリート
◎サラマンダ２
◎バイオレントストーム
◎メタモルヒックフォース
◎バッキーオヘヤ
◎エイリアンズ
◎アステリックス
◎ザ・シンプソンズ
◎ゼクセクス
◎エスケイプキッズ

●かいます
◎アウトゾーン
◎アウトフォクシーズ
◎アステリスク
◎アラビアンファイト
◎アラビアンマジック
◎アンダーカバーコップス
◎ウルトラ警備隊
◎エイトフォース
◎エイリアンＶＳプレデター
◎Ｘ－ＭＥＮ
◎エドワードランディ
◎海底大戦争
◎キャプテンアメリカ
◎ギャロップレーサー
◎ザ･キング･オブ･ファイターズ'95 96
◎ザ･キング･オブ･ファイターズ'97
◎剣豪
◎ゴールデンアックスII　4Ｐ
◎ゴウカイザー
◎豪血寺一族II
◎豪血寺外伝最強伝説
◎極上パロディウス
◎サイキックフォース
◎サンダーゾーン
◎サンセットライダーズ
◎サンダードラゴンII
◎鮫！鮫！鮫！
◎ジオストーム
◎ジャッキーチェン
◎首領蜂
◎シンプソンズ
◎スノウブラザーズ
◎ストライカーズ1945
◎Ｓファイター３
◎ＳファイターＺＥＲＯ２
◎スーパーパズルファイター２Ｘ
◎ゼロチーム
◎戦国ブレード
◎スラムダンク２
◎ソウルエッジ
◎ソウルエッジ(バージョンＢ)
◎ソニックザファイターズ
◎ダイナマイト刑事
◎ダブルドラゴン
◎ダンクドリーム
◎ダンクマニア
◎タンクフォース
◎ダンジョン&ドラゴンズ
◎ダンジョンズ&ドラゴンズ
シャドーオーバーミスタラ
◎ダンブルポップ
◎ツインイーグルII
◎ＤＪボーイ
◎鉄拳
◎鉄拳２
◎鉄拳２ＶｅｒＢ
◎鉄拳３
◎雷神魔界II
◎デカスリート
◎闘姫伝承
◎闘神伝II
◎ドラグーンマイト
◎ニンジャマスターズ
◎ネオジオ(１スロット中小)
◎ネオジオ(２、４、６スロット)
◎ネビュラスレイ
◎バーチャロン
◎バーチャストライカー
◎バーチャファイター２
◎バイオレンストーム
◎バイパーフェイズワン
◎バッキーオヘヤ
◎パックマニア

㈲山田電子貿易
横浜市中区山下町２０２　ラオビル５０４
ＴＥＬ.０４５(６６３)１８２３
ＦＡＸ.０４５(６６３)２３１６

もっと広がる情報ページ

うります&かいます

●うります

◎麻雀リーチ
◎麻雀リーチⅡ
◎宇宙の神秘
◎世界の神秘
◎黄金の牌
◎雷神牌
◎天神牌
◎華陽炎
◎ＣＢＶ
◎華五光
◎花嵐
◎カスフリー
◎花十四
◎カフェドール
◎カフェタイム
◎ベガス
◎イフ
◎麻雀用高級メイン基板
◎麻雀メイン基板
◎六短フィーバー
◎メジャージョーカー
◎メジャーポーカー
◎ツインズジョーカー
◎Ｊチャンス
◎かぐや姫
◎かぐや姫Ⅱ
◎ロンジャン
◎ニューＷベット麻雀
◎赤麻雀
◎１３７パック
◎１３７レインボー
◎一発逆転麻雀
◎スペシャルピンク
◎ラッキーフルハウス
◎１３７ターボ
◎１３７ＷＦＶ
◎１３７ＷＦＶＰ－Ⅱ
◎キューティラインリミテッド
◎エルドラード
◎ダイナスティー
◎ラッシングベル
◎アラジン
◎マジカルオッズ
◎マジカルグランプリ
◎マジカルトニック
◎マジカルトニックＰ－Ⅱ
◎スロットパーティー
◎ジングルベル
◎ミラクルセブン
◎ＣＢⅢ
◎ＣＢⅣ
◎スリーセブンＰ－Ⅱ
◎８ライン（Ｗ６）
◎スペシャルスリーセブン
◎麻雀立直Ｐ－Ⅱ
◎大中華圏
◎聖龍伝説
◎カフェタイム
◎カフェドール
◎ＰＳＲ赤麻雀付
◎各種筐体
◎各種両替機
◎プレイスロット
◎10型卓上筐体
◎東映19型モニター
◎ネジ類
◎ガラス
◎押しボタン
◎金具
◎ＳＷ
◎コーナー金具
◎ソケット

㈲ネクスト
大阪市浪速区日本橋５丁目２－９
TEL.06(645)0210
FAX.06(644)0040

●うります
◎海底大戦争
◎パーフェクトソルジャー
◎Ｒ－タイプレオ
◎スーパーストⅡ
◎ダンジョンズ&ドラゴンズ
◎バース
◎メタモルフィックフォース
◎G.Iジョー
◎マーシャルチャンピオン
◎ポトポト
◎ゴールデンアックス２
◎グリッドシーカー
◎龍神
◎雷電
◎ファイナルスターフォース
◎ヘビースマッシュ
◎ポケットギャルＤＸ
◎ナックルバッシュ
◎フィグゼイト
◎爆烈クラッシュレース
◎戦国エース
◎マクロス
◎マクロス２
◎ゴジラ
◎ニューマンアスレチックス
◎スーパーワールドコート
◎スーパーワースタ’93
◎サンダードラゴン２
◎マッドシャーク
◎牌砦
◎ギャルズパニック
◎マジカルエラーを探せ
◎ネオジオ各種
◎麻雀各種

●かいます
◎ライトブリンガー
◎アラビアンマジック
◎トップランキングスター
◎ワールドカップ’94
◎雷電
◎ジンジンジップ
◎ビッグストライカー
◎雷電２
◎セイブカップサッカー
◎ゼロチーム
◎ゴールデンアックス２
◎ダークエッジ
◎ぷよぷよ
◎タントアール
◎バツグン
◎達人王
◎Ｖ．ファイブ
◎ドキューン
◎タオ体道
◎ナイトスラッシャーズ
◎ウルフファング
◎エドワードランディー
◎ギャルズパニック
◎シャドーフォース
◎アルティメイトテニス
◎戦国エース
◎ドラゴンボールＺ
◎スラムダンク
◎極上パロディウス
◎究極戦隊ダダンダーン
◎プレミアサッカー
◎グラディウス２
◎グラディウス３
◎ゼクセクス
◎ドラキュラ
◎野球格闘リーグマン
◎ファイヤーバレル
◎メジャータイトル２
◎ボンバーマンワールド
◎スーパーストⅡＸ
◎天地を喰らう２
◎ストライダー飛竜
◎エリア８８
◎ニモ
◎ウィロー
◎グランドストライカー
◎豪血寺一族
◎上海２、３
◎スーパー上海
◎魔法大作戦
◎ＪＪスコカーズ

◎その他、レトロ基板から最新
基板まで買取ります。
アイ・ランド
大阪府門真市脇田町21-13
TEL.0720(84)7501
FAX.0720(83)0527

もっと広がる情報ページ◆

うります&かいます

●うります

◎バーチャレーシング
◎ファイナルラップR
◎ニューUFOキャッチャー
◎ダンプザンプ
◎ザウルスキャノン
◎ワニワニパニック
◎カニカニパニック
◎グランプリスターII
◎アフターバーナーII（DX）
◎G-LOC（DX）
◎バトルシャーク
◎ホログラム
◎トップランディング
◎ラインオブファイヤー
◎TX-1
◎WGP
◎ラッドモビール
◎ハードドライビング
◎ヘビーウエイトチャンプ
◎デンジャーゾーン
◎コズモギャングズ
◎オペレーションウルフ
◎オペレーションサンダーボルト
◎スピードサッカー
◎スピードバスケット
◎ホットロッド
◎ハーリーレーサー
◎ゴールデンボール
◎ワールドビンゴ
◎ダービーボール
◎メタルホーク（DX）
◎チェイスHQ
◎スーパーモナコGP（DX）
◎ビックラン
◎ギャラクシーフォースII
◎ポールポジション2
◎サンダーセプター
◎ホットチェイス
◎シルバーストライク
◎キャッシュルーレット
◎その他新旧多数有り

●かいます

◎ジャレコポニーメダルアップライト

㈲オモロン商事
東京都江戸川区南小岩5-18-13
TEL.03(5693)3222
FAX.03(5693)3223
http://www.NetLaputa.or.jp/~omoron/



◎ダンクドリーム９５
◎タンクフォース
◎ダイエットＧＯＧＯ
◎ダンブルポップ
◎ダンジョンズ&ドラゴンズ
　シャドーオーバーミスタラ
◎ダンクマニア
◎大砦牌
◎大王
◎中国龍Ⅱ
◎中国龍Ⅲスペシャル
◎ツインイーグルⅡ
◎ツーリングカー（基板のみ）
◎鉄拳
◎鉄拳２
◎鉄拳２ＶｅｒＢ
◎鉄拳３
◎ドラグーンマイト(キック線)
◎ドラゴンボールＺ(バンプレ)
◎ドラゴンボールＺⅡ
◎闘魂烈伝Ⅲ
◎闘姫伝承(エンジェルズアイ)
◎首領蜂
◎怒首領蜂
◎牌砦Ⅱ
◎ナイトスラッシャー
◎ナックルバッシュ
◎ナムコクラシックコレクション(VOLⅠ、Ⅱ)
◎ナイツオブジラウンド
◎バッキーオヘヤ
◎バツグン
◎ハットトリックヒーロー'93
◎バイオレントストーム
◎バイパーフェイズ１
◎バトルサーキット
◎バーサスネットサッカー
◎バーチャファイターⅡ
◎ビーラップボーイ
◎ヒーテッドバレル
◎フィグゼイド
◎ファイナルファイト
◎プライムゴールＥＸ
◎ファイナルスターフォース
◎フック
◎ブラッディロア
◎ファンキージェット
◎ブラッドブラザーズ
◎プレミアサッカー
◎ファイナルラップＲ
◎ファイナルロマンスＲ
◎富士山バスター
◎ヘブンズゲート
◎ポケットファイター
◎ホットギミック
◎ボンバーマンワールド
◎ボンバーマン
◎ポケットギャルＤＸ
◎マッドシャーク
◎マクロス
◎マクロスプラス
◎進めマイルスマイル
◎マーシャルチャンピオン
◎メタモルフィックフォース
◎メジャータイトルⅡ
◎雷電Ⅱ、ＤＸ
◎ライトブリンガー
◎レジオネア
◎ロックマン
◎ワールドラリー
◎湾岸戦争
◎ビッグトーナメントゴルフ
◎ネオボンバーマン
◎ブレイカーズ
◎ワクワク７
◎ザ・キング・オブ・ファイターズ95
◎リアルバウト餓狼伝説
◎ザ・キング・オブ・ファイターズ96

㈲サン・カンパニー
神奈川県川崎市麻生区王禅寺
7468-1
TEL.044(954)9459
FAX.044(966)8287

【地域社会とのコミュニケーションは、業界発展の必須条件】

子供たちの未来はあなたの手に

**地域社会との対話を
大切にしましょう。**

■青少年の健全育成は、家庭、学校、地域社会の三者が協力し、互いに連繋を保ちつつ進めていくことが大切です。
■店内の青少年には、特に問題がありそうな時だけでなく、日頃から気軽に声を掛ける習慣を身につけましょう。
■地域社会の会合（町内会,商業組合等）には積極的に参加すると共に、青少年育成関係者の巡回補導に際しては、良好な協力関係を保つよう心掛けましょう。
（月刊コインジャーナル）



もっと広がる情報ページ
◆
うります&かいます

●かいます

◎アウトゾーン
◎アラビアンマジック
◎アンダーカバーコップス
◎アラビアンファイト(４Ｐ)
◎アステリクス
◎ウルトラ闘魂伝説
◎エイリアンＶＳプレデター
◎エイリアンズ
◎ＳＤガンダムレインボー大陸戦記
◎Ｆ３－マザーボード
◎ＳＴ－Ｖマザー
◎Ｘ－ＭＥＮｖｓＳファイター
◎Ｘ－ＭＥＮｖｓＳファイター(ソフト)
◎１９ＸＸ（ソフト）
◎１９ＸＸ
◎大江戸ファイト
◎ガンフォース
◎カプコンスポーツクラブ
◎ガンネイル
◎海底大戦争
◎ギャルズパニック、Ⅱ、Ⅲ
◎キャプテンコマンド
◎キャプテンアメリカ
◎ギャロップレーサー
◎キングオブドラゴン
◎グリッドシーカー
◎クライムファイターⅡ
◎クライムシティー
◎剣豪
◎ゴールデンアックス、Ⅱ(４Ｐ)
◎豪血寺一族、Ⅱ
◎豪血寺外伝最強伝説
◎極上パロディウス
◎サッカースーパースターズ(K付)
◎サンセットライダーズ
◎サンダードラゴンⅡ
◎サイレントドラゴン
◎サボテンボンバー
◎サンドスコーピオン
◎ジオストーム
◎ジョー&マック
◎ジョー&マックリターンズ
◎シンプソンズ
◎ジャッキーチェン
◎私立ジャスティス学園
◎上海、Ⅱ、Ⅲ
◎ＪＪスコーカーズ
◎Ｇ．Ｉジョー
◎ＣＰＳ－Ⅱマザー
◎ストリートファイターⅡ
◎ストリートファイターⅡ'
◎ストリートファイターⅡ'Ｔ
◎ストリートファイタームービー
◎ストリートファイターＥＸ
◎ストリートファイターⅢ
セカンドインパクト
◎ストライカー１９４５
◎ストライカー１９４５Ⅱ
◎ストームブレード
◎スノーブラザーズ、Ⅱ
◎スーパーフットボールチャンプ
◎スーパースラム
◎スーパー上海
◎スカルファング
◎スパイダーマン　４Ｐ
◎スーパーバブルファイターⅡＸ
◎セイブカップサッカー
◎セクシーパロディウス
◎美少女戦士セーラームーン
◎ゼビウス３Ｄ／Ｇ
◎戦国エース
◎戦国ブレード
◎戦球
◎ソウルエッジ
◎ソルディバイト
◎ソニックウイングＬＭＴ
◎ダブルウイング

●かいます
◎スタンプ倶楽部
◎プリント倶楽部
◎ジョイスタンド２
◎プリダム２
◎ＮＥＯプリントマルチ
◎プリプリキャンバス
◎なんでもシール委員会
◎ブラストシティ
◎バーサスシティ
◎サイドバイサイド２　ＴＷＩＮ
◎ワインディングヒート　ＤＸ
◎スカッドレース　ＤＸ
◎電車でＧＯ！　ＳＤ
◎ＧＥＴ　ＢＡＳＳ
◎トップスケーター
◎ファイナルハロン
◎バーチャロン２　ＤＸ
◎スキーチャンプ　ＤＸ
◎ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド　ＤＸ
◎ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド　ＳＤ
◎技脳体
◎ウォータースキー
◎クイズドレミファグランプリ３
◎スーパービシバシチャンプ
◎タイムクライシスＤＸ
◎タイムクライシスＳＤ
◎ニューＵＦＯキャッチャー
◎カプリチオスピン２
◎ドリームキャッチャー
◎コンビニキャッチャー
◎プロハンターＤＸ２
◎ダイゲット
◎ファンキーサーカス
◎ゴールデンヘキサ
◎トロカーナ
◎スーパーＧ
◎スーパーメガロ
◎ダートダッシュ
◎サイバーサイクルズ
◎マンクスＴＴ　ＴＷＩＮ
◎アルペンレーサー２
◎デイトナＵＳＡ　ＤＸ
◎デイトナＵＳＡ　ＴＷＩＮ
◎ゴールデンウェーブ３Ｐ
◎ロイヤルアスコット
◎Ｇ１クラシックＷＩＮＤＳ
◎クリスタルビンゴ
◎ドラゴンパレス
◎ミリオンフィーバー
◎ウエスタンドリーム
◎プレジャーキャッスル２
◎ポーカー　ＷＤ
◎ポーカー　ＵＰ２
◎ＭＳポーカー
◎ＭＳ８ＷＡＹＳ
◎ＭＳビデオスロット
◎ＮＥＷフロンティア
◎ＭＥＣＨ　ＳＬＯＴ
◎フルーツマジック
◎アラビアンマジック
◎メオシスマジック
◎クロスマジック　マークⅡ
◎各種プリントシール紙
◎定置式乗物各種

㈱サブウエイ
東京都千代田区神田紺屋町38番地野平ビル3F
TEL.03（5256）1491
FAX.03（5256）1490

★売ります&買いますの
締切は毎月5日です。
下記宛FAX等で原稿
をお送り下さい。

FAX 06-834-4839
TEL 06-339-3004

もっと広がる情報ページ

うります&かいます

●うります
◎ニューアストロシティー
◎アストロシティー
◎ニューUFOキャッチャー
◎バーサイシティー
◎ニューUFOミニ
◎レイブレーサー(DX)
◎レイブレーサー(TWIN)
◎マンクスTT
◎ワインディングヒート
◎デイトナUSA(DX TWIN)
◎インディ500(DX TWIN)
◎セガラリー・チャンピオンシップ(DX TWIN)
◎エースドライバー(TWIN)
◎バーチャレーシング(TWIN)
◎F1スーパーラップ
◎ファイナルラップR(SD)
◎グランプリスターII
◎首都高レッドゾーン
◎アウトラン(SD)
◎ターボアウトラン(SD)
◎S.C,I
◎チェイスHQ
◎サイバーサイクルズ(DX SD)
◎GPライダー
◎スズカ8アワーズ(DX SD)
◎スーパーハングオン
◎ハングオン(DX)
◎エアーコンバット22(DX)
◎ウイングウォー
◎サイバーコマンド(DX SD)
◎サイバースレッド
◎ガンバロン(DX)
◎タイムクライシス(SD)
◎ガンブレードNY
◎バーチャコップ2(PS)
◎リーサルエンフォーサーズII
◎シュータウェイII
◎ワニワニパニック
◎メガロ50
◎スピードバスケット(2P)
◎キッチンブレイク
◎スタジアムクロス(TWIN)
◎バーチャレーシング(DX)
◎バーチャファイター(2on2)
◎各種スロット
◎各種パチンコ
◎ウゴウゴルーボー
◎各種メダル
◎各種メダル機
◎UFOミニ
◎グローリー両替機
◎エアロシティー
◎キャンディ26
◎ウエスタンドリーム
◎ドリームタウン
◎ジャンボツイン
◎チャンピオンキック
◎ロイヤルアスコット
◎ビンゴパーティ
◎スピードホッケー
◎鉄拳
◎鉄拳2
◎リアルバウト餓狼伝説

㈲関西電子
大阪府門真市本町43-6
TEL.06(902)9740
FAX.06(902)9746

●かいます
◎CPS-IIカートリッジ何でも
◎CPS-IIマザーボード
◎CPシステム基板何でも
◎ストリートファイターEX/プラス
◎スターグラディエイター
◎闘神伝2
◎タイトーFIIIマザーボード
◎サイキックフォース/EX
◎スーパーフットボールチャンプ
◎レイストーム
◎ナムコシステムI基板何でも
◎鉄拳シリーズ
◎ソウルエッジ1、2
◎ダンシングアイ
◎セガモデル2基板何でも
◎セガST-V基板何でも
◎ゴールデンアックスII
◎MVS基板何でも
◎MVSソフト大量処分OK
◎グラディウスI.II.III
◎サンダークロスI.II
◎GIジョー
◎戦球
◎バイパーフェイズ1
◎雷電シリーズ
◎スーパースラムス
◎雷神魔傀
◎ストームブレード
◎ツインイーグル1、2
◎豪血寺一族シリーズ
◎ドドンパチ
◎海底大戦争
◎サンダードラゴン2
◎闘姫伝承
◎ナイトスラッシャーズ
◎ストライカーズ1945II
◎ガンバード
◎バトルガレッガ
◎その他基板何でも高価買取

㈱メッセサンオー
東京都千代田区外神田3-14-8
TEL.03(3255)3453
FAX.03(3255)3455

うります&かいます

●かいます
◎各種ゲームマシン
◎筐体（25インチ以上）
◎ポニーマークⅢ
◎ポニーマークⅡ
◎エアロシティ
◎ＵＺ－Ⅱ
◎カナリー
◎メガロ50
◎スーパーメガロ50
◎ＭＶＳ
◎キャンディ
◎エレベーターアクションリターンズ
◎パズルボブル２、３
◎ハットトリックヒーロー93
◎レイストーム
◎タンブルポップ
◎ソウルエッジ（ＶｅｒＢ）
◎鉄拳２、ＶｅｒＢ、３
◎海底大戦争
◎極上パロディウス
◎サラマンダー２
◎セクシーパロディウス（ソフト）
◎ときめきメモリアル対戦ぱずるだま
◎Ｖファイブ
◎雷電２、ＤＸ
◎ダイナマイト刑事（ソフト）
◎デカスリート
◎バーチャコップ（サウンド付）
◎Ｘ－ＭＥＮｖｓＳファイター
◎ＳファイターＺＥＲＯ２、ＡＬＰＨＡ
◎ＳファイターＥＸ、Ｐｌｕｓ
◎ダンジョン&ドラゴンズシャドーオーバーミスタラ
◎闘神伝２
◎バース
◎バトルサーキット
◎ヴァンパイアハンター
◎マーヴルスーパーヒーローズ
◎ネオジオ（４、６スロット）
◎メタルスラッグ
◎クイズ３６５
◎豪血寺一族、Ⅱ、外伝最強伝説
◎ストームブレード
◎戦国ブレード
◎その他各種に応じます

㈲ティーピーオー
埼玉県川口市並木２－26－３
ＴＥＬ.048（258）4524
ＦＡＸ.048（258）2761

●うります
◎アウトランナーズ
◎バーチャレーシング（ＤＸ）
◎バーチャレーシング（ＴＷＩＮ）
◎ニュー・スウィートランド
◎エアロシティー
◎アストロシティ
◎バーサスシティ
◎ファイナルラップⅢ
◎プリダムⅡ
◎なんでもシール委員会
◎スーパーメガロ
◎メガロ50（ＳＤ）
◎ドリームキャッチャー
◎ニューＵＦＯキャッチャー
◎ニューＵＦＯキャッチャーミニ

●かいます
◎デイトナＵＳＡ（ＴＷＩＮ）（ＤＸ）
◎セガラリー・チャンピオンシップ（ＴＷＩＮ）（ＤＸ）
◎バーチャレーシング（ＴＷＩＮ）
◎タイムクライシス（ＳＤ）（ＤＸ）
◎バーチャコップ２（ＤＸ）（ＳＤ）
◎ガンバレット（ＤＸ）（ＳＤ）
◎マンクスＴＴ（ＴＷＩＮ）（ＤＸ）
◎サイバーサイクルズ（ＳＤ）（ＤＸ）
◎スズカ８アワーズ２（ＳＤ）（ＤＸ）
◎エースドライバービクトリーラップ
◎ガンブレードＮＹ（ＤＸ）（ＳＤ）
◎スポーツフィッシング（1）（2）
◎スーパーメガロ（1）（2）
◎ワニワニパニック
◎カニカニパニック
◎ダートダッシュ（ＤＸ）（ＴＷＩＮＮ）
◎エースドライバー（ＤＸ）（ＴＷＩＮ）
◎アクアジェット
◎ウェーブランナー
◎ジェットウェーブ
◎アルペンレーサー
◎アルペンレーサー２
◎スーパーグランプリ
◎バーチャロン（ＴＷＩＮ）
◎レールチェイス２（ＤＸ）
◎デザートタンク
◎トーキョーウォーズ（ＤＸ）（ＳＤ）
◎ニューＵＦＯキャッチャー
◎コンビニキャッチャー
◎その他なんでも買います。

㈱ケイアンドユウ
東大阪市長田西３－２３
ＴＥＬ.06（748）2514
ＦＡＸ.06（748）2508
フリーダイヤル
0120-00-7395

★うります＆かいますの締切は毎月5日です。下記へＦＡＸでお送り下さい。
FAX06-834-4839
締切日の５日を過ぎると掲載できない場合があります。ご注意下さい。

●かいます
◎ポスタードリーム
◎ＵＦＯキャッチャーミニ
◎ＵＦＯキャッチャー
◎極上パロディウス
◎セクシーパロディウス
◎ダイナマイトベースボール
◎デッドオブアライブ
◎ファイティングバイパース
◎ラストブロンクス
◎ソニックザファイターズ
◎バーチャロン
◎バーチャストライカー
◎プライムゴールＥＸ
◎ダンクマニア
◎ゼビウス３Ｄ／Ｇ
◎鉄拳３
◎メジャータイトル２

㈱秀和
大阪市浪速区日本橋４－７－７
ＴＥＬ.０６（６４９）７１７７
ＦＡＸ.０６（６４９）７２２２

●うります
◎メダルポニー
◎ダービーディ
◎ダイヤモンドブラボー
◎ゴールデンフォール
◎ラストクィーン
◎キャラフルコンポ
◎ダンク＆ダンク
◎空気早入れ選手権
◎スペースファイター
◎万券両替機（ＲＥ－100）
◎中古基板各種

●かいます
◎ニューアストロシティー（ＳＴＤ）
◎タイムクライシス（ＤＸ）
◎ガンブレット
◎デイトナＵＳＡ
◎マンクスＴＴ
◎ラストブロンクス（ＰＣＢ）
◎トーキョーウォーズ
◎クールライダー
◎鉄拳２ＶｅｒＢ（ＰＣＢ）
◎スカイターゲット
◎バーチャファイター
◎バーチャコップ
◎ヴァーサスネットサッカー

バーリーサービス㈱
東京都港区東麻布３－８－１０
ＴＥＬ.０３（３５８２）０８５７
ＦＡＸ.０３（３５８２）４７３５

●うります
◎チキンドラッグ（カプセルタイプ）
◎チキンドラッグ（ビデオタイプ）
◎飲酒チェッカー

㈱宝娯楽
東京都大田区大森北６－１－３
とくしまや２Ｆ
ＴＥＬ.０３（３７６７）８７８０
ＦＡＸ.０３（３７６７）８７２１



もっと広がる情報ページ

うります&かいます

7月号

●うります

◎キャラクターコレクション
◎アロマ倶楽部
◎ドレミファグランプリ３（改造）
◎電車でＧＯ！２ＳＤ
◎プリント倶楽部２
◎スタンプ倶楽部
◎カオナフレンド
◎ラウンドリップＲＶ
◎ドリームカード
◎ニューラッキークレーン
◎ゲットバス
◎子育てクイズマイエンジェル２
◎ワインディングヒート(ＴＷＩＮ)
◎バーチャファイター３ｔｂ
(バーサスシティー)
◎バーチャファイター３ｔｂ
(メガロ４１０)
◎アストロシティー筐体
◎ポニーＭＫⅣ
◎イーグレット筐体
◎マドンナ筐体
◎ダイナマイトベースボール
(パ付)
◎デッドオアアライブ
◎ラストブロンクス
－東京番外地
◎まじかるでーと
◎スーパーフットボール
チャンプ
◎パズルボブル３
◎レイストーム
◎鉄拳２(ＶｅｒＢ)
◎ウォーザード
◎蒼穹紅蓮隊
◎デカスリート
◎マクロスプラス
◎パズルボブル２
◎ハイパーアスリート
◎ソウルエッジ
(バージョンＢ)
◎ファイティング武術
◎ウォータースキー
◎雷電ＤＸ
◎１９ＸＸ
◎サッカースーパースターズ
◎ステークスウィナーⅡ
◎雷電２
◎将棋の達人(ネオジオ)
◎ゼビウス３Ｄ／Ｇ
◎ブレイカーズ(ネオジオ)
◎ダンクマニア
◎進め！対戦ぱずるだま
◎スーパー上海
◎鉄拳３
◎私立ジャスティス学園
◎クイズ赤マルＱ上昇
◎ギャルズパニック３
◎レイフォース
◎ナムコクラシックコレクション
Ｖｏｌ１
◎サムライスピリッツ天草降臨
(ネオジオ)
◎上海Ⅲ
◎ザ･キング･オブ･ファイターズ'96
◎ぷよぷよ通
◎わくわく７(ネオジオ)
◎ステークスウィナー(ネオジオ)
◎ロックマン
◎マジカルドロップ２(ネオジオ)
◎マジカルドロップ　プラス１
◎プレミアサッカー
◎バツグン
◎スラムダンク
◎スノウブラザーズ
◎疾風魔法大作戦
◎スーパースラムス
◎マジカルドロップ
◎大江戸ファイト
◎スーパーイーグルショット
◎得点王３(ネオジオ)
◎トロカーナ
◎ドリームチャンス
◎ＵＦＯキャッチャーミニ
◎ディスクコレクション
◎ネオキャンディ２９
◎メガロ４１０筐体
◎ドラゴンフィーバー（プライズ）
◎カナリー筐体
◎プロハンター（メダル）
◎ウィナーズポーカー
◎イタイワニー
◎コイコイフィーバーチャンス
◎その他低価格基板(麻雀含)
多数有り

●かいます

◎ストリートファイターＥＸ
◎ソニックザファイターズ
(ハーネス付)
◎ファイティングバイパーズ
(ハーネス付)
◎ライデンファイターズ
◎ＵＦＯミニ
◎ニューＵＦＯキャッチャー
◎パズルボブル３(ネオジオ)
◎怒首領蜂
◎電車でＧＯ！２
◎バブルメモリーズ
◎バブルシンフォニー
◎闘魂烈伝３
◎スターグラディエーター
◎ダンジョンズ＆ドラゴンズ
シャドーオーバーミスタラ
◎ダンジョンズ＆ドラゴンズ
◎エイリアンｖｓプレデター
◎セガモデル２Ｂ各種
◎ダイナマイトベースボール(Ｐ付)
◎ダイナマイトベースボール９７(Ｐ付)
◎キングオブファイター９７
◎トータルバイス
◎鉄拳３
◎UFOキャッチャーＥＸ
◎そろっとーる
◎バーチャストライカー２
◎バーチャストライカー１
◎NEWアストロシティ筐体
◎ナムコクラシックコレクション vol.2
◎対戦麻雀ホットギミック
◎ブラストシティ筐体
◎アストロシティ筐体
◎コンビニキャッチャー
◎コンビニキャッチャーミニ
◎ザ・ハウス・オブ・ザ・デッドＤＸ
◎ザ・ハウス・オブ・ザ・デッドＳＤ
◎ファイナルロマンスＲ
◎バーサスシティ筐体
◎メガロ４１０筐体
その他、各種大型筐体買取り致します。
※振込口座　第一勧業銀行　笹塚支店
（普通）　１８３４３６１
㈱玉屋

㈱玉屋
東京都杉並区和泉２丁目１番２６号
ＴＥＬ０３（３３２３）５５２２
ＦＡＸ０３（３３２３）５５３３

★売ります&買いますの締切は毎月5日です。下記宛FAX等で原稿をお送り下さい。

FAX 06-834-4839
TEL 06-339-3004

前回好評だったメダル即売会につづく第二弾！！

大型機展示即売会

詳しくは担当：平口まで

7月7日（火）

AM10：00より受付開始
PM5：00までの限定販売

ママトップ本社倉庫にて行います

静岡県静岡市竜南1-1-54
詳しい地図あります

来社していただいたお客様だけの特典！

- 通常価格から大幅値引で欲しかった機械が手に入る！
- 即日お持ち帰りＯＫ その日の夜から稼働させられます
- 程度を見てから決められるので、安心してご購入

お電話でのご注文は通常価格となります。
来社していただいたお客様のみ、大幅値下げいたします。

目玉商品

通常価格の50％オフの機械もあります

ドリームキャッチャー
ニューUFOキャッチャー

先着5名様より抽選で1台のみ
在庫数に限りがあります。売り切れ御免ですのでご来社はお早めに！

会場への交通手段

① JR静岡駅よりタクシー15分
② 東名静岡インターより車で30分
③ 清水インターより車で30分

詳しい地図あります。お電話ください。

MAMA・TOP 株式会社ママトップ
1-1-64 RYUNAN SHIZUOKA CITY 420-0804. JAPAN
担当者：中田・平口・石川・近藤
本社：〒420-0804 静岡市竜南1-1-54
TEL 054-248-7700(代表)
FAX 054-248-5655

〈振込先〉
清水銀行　大岩支店
普通口座　No.0072326
㈱ママトップ



ご連絡頂ければいつでも大型機、基板、毎日の在庫要をFAXさせて頂きます。

LOCATION MONTHLY RANKING

5月下旬～6月下旬

ロケ別業況

主要メーカー各社のオペレーティング

主要メーカー各社の平成10年3月期決算報告が出揃った。㈱セガ・エンタープライゼス、㈱ナムコを始めとする各社は製品メーカーであると同時に、全国にロケーションを展開する広域オペレーターでもある。それぞれのアミューズメント施設運営部門の数値を見てみよう。尚、各社の全体的な数字については164頁からの各社決算報告を見ていただきたい。

○㈱セガ・エンタープライゼス・売上高909億5700万円（3・1％増）
○㈱ナムコ・売上高587億2800万円（11・0％増）
○コナミ㈱・売上高26億9400万円（38・1％増）
○㈱タイトー・売上高505億200万円（3・7％減）（レンタル収入部門含む）
○㈱カプコン・売上高41億4000万円（13・7％増）
○㈱アトラス・22億3800万円（19・4％増）
○テクモ㈱・37億8900万円（19・2％増）
○㈱ジャレコ・売上高11億4300万円（8・0％増）

僅かに減収した㈱タイトーを除き、他7社は前期に対して増収を達成している。

内容を見てみれば、既に多くの店舗を運営している㈱セガ・エンタープライゼスと㈱ナムコは、「ジョイポリス」「ナムコ・ワンダーシティ」などの大型店舗や他の娯楽施設との複合化を進める方向へ力を注ぎ増収。㈱タイトーも同様に複合化などを押し進めていたが、ほぼ横這いという結果だった。

各地にロケーションを展開していたコナミ㈱、㈱カプコン、㈱アトラスは中規模クラスの店舗を複数ずつオープン。中でもコナミ㈱は5店舗を新設。各々順調な立ち上がりを示し、前期対比38・1％という高増率となっている。

テクモ㈱と㈱ジャレコの2社は、新規店をオープンしながらも、既存店舗のスクラップ&ビルドを推進。結果として増収につなげた。

以上が主要メーカー各社のオペレーティング状況だが、来店者数減、客単価減少が嘆かれる不況の中でも、それぞれの方向性をもってプラス方向へと導いている。

また、次期のアミューズメント施設動向については、㈱セガ・エンタープライゼスが「岡山ジョイポリス」「梅田（大阪）ジョイポリス」のオープン

MONTHLY RANKING

コクピット／アップライト COCKPIT／UPRIGHT VIDEO GAME

1st タイムクライシス 2 ＜ナムコ＞
Time Crisis 2 <Namco>



591 Points 前回 12 前々回 –

	前回	前々回		得点／Points
2	3	4	セガラリー2 ＜セガ・エンタープライゼス＞ Segarally2 <Sega Enterprises>	516
3	2	5	電脳戦機バーチャロン オラトリオタングラム ＜セガ・エンタープライゼス＞ Cyber Troopers Virtual On Oratorio Tangram <Sega Enterprises>	513
4	5	9	ビートマニア 2nd MIX ＜コナミ＞ beatmania 2nd MIX <Konami>	486
5	1	1	電車でGO! 2 高速編 ＜タイトー＞ Densyade Go! 2 <Taito>	467
6	6	2	ゲットバス ＜セガ・エンタープライゼス＞ Sega Bass Fishing <Sega Enterprises>	409
7	4	3	ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド ＜セガ・エンタープライゼス＞ The House Of The Dead <Sega Enterprises>	383
8	7	8	ファイナルハロン ＜ナムコ＞ Final Furlong <Namco>	326
9	8	6	ロストワールド ＜セガ・エンタープライゼス＞ Lost World <Sega Enterprises>	325
10	9	7	ハーレーダビットソン&L.A.ライダーズ ＜セガ・エンタープライゼス＞ Harley-Davidson & L.A.Riders <Sega Enterprises>	231
11	10	12	レーシングJAM ＜コナミ＞ Racing Jam <Konami>	230
12	11	11	トップスケーター ＜セガ・エンタープライゼス＞ Top Skater <Sega Enterprises>	201
13	13	15	レイブレーサー ＜ナムコ＞ Rave Racer <Namco>	195
14	15	13	バーチャコップ 2 ＜セガ・エンタープライゼス＞ Virtua Cop 2 <Sega Enterprises>	161
15	NEW		パニックパーク ＜ナムコ＞ Panic Park <Namco>	133
16	14	16	ラピッドリバー ＜ナムコ＞ Rapid River <Namco>	130
17	17	22	ガンバレット ＜ナムコ＞ Point Blank <Namco>	103
18	16	19	サイドバイサイド 2 ＜タイトー＞ Side By Side 2 <Taito>	100
19	25	29	ル・マン 24 ＜セガ・エンタープライゼス＞ Le Mans 24 <Sega Enterprises>	89
20	18	22	ハンドルチャンプ ＜コナミ＞ Handle Champ <Konami>	81

ビデオゲーム TABLE VIDEO GAME

1st バーチャストライカー2 ＜セガ・エンタープライゼス＞
Virtua Striker 2 <Sega Enterprises>



788 Points 前回 1 前々回 1

	前回	前々回		得点／Points
2	2	3	鉄拳 3 ＜ナムコ＞ Tekken 3 <Namco>	718
3	NEW		ストリートファイターEX2 ＜カプコン＞ Street Fighter EX2 <Arika/Capcom>	548
4	3	4	リアルバウト餓狼伝説 2 ＜エス・エヌ・ケイ＞ Real Bout 2 The New Comers <SNK>	483
5	5	6	バーチャファイター 3tb ＜セガ・エンタープライゼス＞ Virtua Fighter 3 tb <Sega Enterprises>	438
6	6	5	新日本プロレスリング 闘魂烈伝3 アーケードエディション ＜トミー／ナムコ＞ Newjapan Pro-Wrestling Toukonretuden3 Arcadeedition <Tomy/Namco>	373
7	4	2	マーヴルVS. カプコン クラッシュオブスーパーヒーローズ ＜カプコン＞ Marvel VS Capcom <Capcom>	353
8	7	10	対戦ホットギミック ＜彩京＞ Mahjong Hot Gimmick <Psikyo>	304
9	14	–	ファイティングバイパーズ 2 ＜セガ・エンタープライゼス＞ Fighting Vipers 2 <Sega Enterprises>	257
10	8	9	ザ・キング・オブ・ファイターズ '97 ＜エス・エヌ・ケイ＞ The King Of Fighters '97 <SNK>	253
11	15	–	エスプレイド ＜ケイブ／アトラス＞ Esprade <Cave/Atlus>	227
12	9	11	メタルスラッグ2 ＜エス・エヌ・ケイ＞ Metal Slug 2 <SNK>	220
13	13	–	電脳戦機バーチャロン オラトリオタングラムVS ＜セガ・エンタープライゼス＞ Cyber Troopers Virtual On Oratorio Tangram VS <Sega Enterprises>	214
14	11	–	スターグラディエイター2 ＜カプコン＞ Plasma Sword <Capcom>	171
15	10	13	子育てクイズ マイエンジェル 3 ＜ナムコ＞ Kosodatequiz My Angel 3 <Namco>	160
16	19	19	対戦麻雀ファイナルロマンスR ＜ビデオシステム／ビスコ＞ Taisen Mahjong Final Romance R <Video System/Visco>	152
17	21	–	対戦麻雀ファイナルロマンス4 ＜ビデオシステム／ビスコ＞ Taisen Mahjong Final Romance 4 <Video System/Visco>	141
18	17	8	パズルボブル4 ＜タイトー＞ Puzzle Bobble 4 <Taito>	136
19	26	14	バーチャストライカー ＜セガ・エンタープライゼス＞ Virtua Striker <Sega Enterprises>	131
20	20	36	麻雀ファイナルロマンス2 ＜ビデオシステム／ビスコ＞ Mahjong Final Romance 2 <Video System/Visco>	118

上のランキング表の得点は、取材協力ロケ50店舗のインカム順位（当コーナー最終頁の集計表参照）を1位＝20点、2位＝19点、3位＝18点、…20位1点と点数に置き換えて集計したものです。従って、各機種のインカムの高い低いに限らず、未設置・非設置の場合は得点が入らず、総得点は概して低く抑えられる傾向にあります。
また、得点はインカム状況を数値化したものではなく、未設置・非設置を含め、オペレーション業界市場全体に対する貢献度を優先し、それを数値化したものであることをご了承おき下さい。

を予定。㈱ナムコでは50店の直営施設の出店を計画しており、業界大手の力をあますところなく発揮するようだ。
ところで、地域オペレーターとしてはこれら大手のロケが近辺に進出してきた場合、間違いなく打撃を被ることになるため寛容には受け入れられないだろう。ただ、先の2社のロケーションに関して言えば、大型複合化、テーマパーク化への傾向が伺える。そうであれば、小～中規模ロケとは棲み分けすることも可能。業界をリードする大手メーカーには、地域オペレーターと共存する形での事業計画を望みたい。

梅雨とワールドカップの影響

今期業況には、梅雨とフランスワールドカップ予選大会が少なからず影響を与えていたようだ。
今年は梅雨に入る前から雨の降る日が多く、場所によっては一週間の半分以上が雨だったところもあった。景気が良く皆に「とにかく遊ぼう」という意識があった頃は、悪天候もロケの味方であったが、
「雨が降れば確実にお客さんも減っている」(京阪神・Iオペレーター)。というのが現状のようだ。「雨の日は

プライズ／カーニバルゲーム PRIZE／CARNIVAL GAME

1st ニューUFOキャッチャー 〈セガ・エンタープライゼス〉
New UFO Catcher <Sega Enterprises>



529 Points 前回 1 前々回 1

順位	前回	前々回	機種	得点／Points
2	2	2	コンビニキャッチャー とりほうだい 〈バンプレスト〉 Combini Catcher (P.N) <Banpresto>	466
3	3	3	プリント倶楽部2 〈アトラス／セガ・エンタープライゼス〉 Print Club 2 <Atlus/Sega Enterprises>	299
4	4	6	UFOキャッチャー800 〈セガ・エンタープライゼス〉 UFO Catcher 800 <Sega Enterprises>	264
5	6	4	プリプリキャンバス 〈コナミ〉 Pri pri canvas <Konami>	250
6	5	5	ドリームキャッチャー 〈セガ・エンタープライゼス〉 Dream Catcher <Sega Enterprises>	222
7	9	8	ラッキーホルダー 〈トーゴ〉 Lucky Holder <Togo>	176
8	8	8	ufoあらかると 〈セガ・エンタープライゼス〉 ufo arakaruto <Sega Enterprises>	173
9	12	–	スーパープリクラ21 〈アトラス／セガ・エンタープライゼス〉 Super Pricla <Atlus/Sega Enterprises>	168
10	NEW		ストリートスナップ 〈日立ソフトウェアエンジニアリング／トーワジャパン〉 Street Snap <Hitachi software Engineering/Towa Japan>	163

設置店に於ける貢献度ランキング

プライズ／カーニバルゲーム部門

①ドリームパレス〈セガ社〉❽……19.13
②UFOキャッチャー800〈セガ社〉⓮……18.86
③ストリートスナップ〈日立ソフトウェアエンジニアリング／トーワジャパン〉❾ 18.11
④コンビニキャッチャー〈バンプレスト〉㉖……17.92
⑤ニューUFOキャッチャー〈セガ社〉㉚……17.63
⑥UFOキャッチャー21〈セガ社〉❽……17.50
⑦ヘキサプレジデント〈ユウビス/大平技研工業〉❺……17.40
⑧ufoあらかると〈セガ社〉❿……17.30
⑨ドリームキャッチャー〈セガ社〉⓭……17.08
⑩スーパープリクラ21〈アトラス／セガ社〉❿……16.80
⑪プリプリキャンバス〈コナミ〉⓯……16.67
⑫なんでもシール委員会〈アイマックス／ジャレコ〉❿……15.60
⑬ジャンボツインDX〈ユウビス〉❻……15.50
⑭プリント倶楽部2〈アトラス／セガ社〉⓴……14.95
⑮ニュースウィートランド〈ナムコ〉⓫……14.73
⑯ラッキーホルダー〈トーゴ〉⓬……14.67
⑯そろっとーる〈タイトー〉❾……14.67
⑱NEOプリント〈SNK〉❼……14.43
⑲UFOプッシャー〈セガ社〉❽……14.38

コクピット／アップライト部門

①ビートマニア2ndMix〈コナミ〉㉕……19.44
②タイムクライシス2〈ナムコ〉㉜……18.47
③セガラリー2〈セガ社〉㉚……17.20
④電脳戦機バーチャロン オラトリオタングラム〈セガ社〉㉛……16.55
⑤ゲットバス〈セガ社〉㉗……15.15
⑥ファイナルハロン〈ナムコ〉㉒……14.82
⑦パニックパーク〈ナムコ〉❾……14.78
⑧ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド〈セガ社〉㉖……14.73
⑨レーシングJAM〈コナミ〉⓰……14.38
⑩ロストワールド〈セガ社〉㉓……14.13
⑪電車でGO!2 高速編〈タイトー〉㉞……13.74
⑫トップスケーター〈セガ社〉⓯……13.40
⑬ダウンヒルバイカーズ〈ナムコ〉❻……13.00
⑭サイドバイサイド2〈タイトー〉❽……12.50
⑮ハーレーダビットソン&L.A.ライダーズ〈セガ社〉⓴……11.55
⑯ガンバレット〈ナムコ〉❾……11.44
⑰ワインディングヒート〈コナミ〉❻……11.33
⑱ル・マン24〈セガ社〉❽……11.13
⑲レイブレーサー〈ナムコ〉⓲……10.83
⑳モトクロスゴー！〈ナムコ〉❻……10.50

ビデオゲーム部門

①バーチャストライカー2〈セガ社〉㊶……19.22
②電脳戦機バーチャロンオラトリオタングラムVS〈セガ社〉⓬ 17.83
③ストリートファイターEX2〈カプコン〉㉛……17.68
④鉄拳 3〈ナムコ〉㊸……16.70
⑤ゲットバスブラストシティ〈セガ社〉❼……16.29
⑥ファイティングバイパーズ2〈セガ社〉⓰……16.06
⑦麻雀ファイナルロマンス2〈ビデオシステム/ビスコ〉❽……14.75
⑧リアルバウト餓狼伝説2〈SNK〉㉝……14.64
⑨スターグラディエイター2〈カプコン〉⓬……14.25
⑩新日本プロレスリング 闘魂烈伝3 アーケードエディション〈トミー／ナムコ〉㉗……13.81
⑪レイディアントシルバーガン〈トレジャー/セガ社〉❺……13.40
⑫バーチャストライカー〈セガ社〉❿……13.10
⑬バーチャファイター 3tb〈セガ社〉㉞……12.88
⑭対戦ホットギミック〈彩京〉㉕……12.16
⑮ザ・キング・オブ・ファイターズ97〈SNK〉㉑……12.05
⑯エスプレイド〈ケイブ/アトラス〉⓳……11.95
⑰子育てクイズ マイエンジェル3〈ナムコ〉⓮……11.43
⑱マーヴルVSカプコン〈カプコン〉㉛……11.39
⑲リベログランデ〈ナムコ〉❻……11.17
⑳テクモワールドカップ98〈テクモ〉❽……11.13

上のランキング表は、後頁表の各機種合計点を設置店舗数で割り順位化したものです。つまり、前頁の表がオペレーション業界全体に対する貢献度であるのに対し、上記は店舗単位でのインカム貢献度となります。尚、社名の後の白ヌキ数字は、設置店舗数を表わしています。

メダルを無料進呈」といったサービスを行なっている店舗もあるが、効果は薄いとのこと。社会全般が不況で普段から街に人が少ないのだから、雨ともなればさらに人が減るのは当然なのかもしれない。

さて、フランスワールドカップ。日本人のほとんどが熱心に注目しているような感もあり、見事なタイミングでロケーションに導入された**バーチャストライカー2バージョン98**（セガ社）が、まさにその追い風を受け各店舗で高インカムをマーク。この話だけならば諸手をあげて喜べる影響なのだが、ワールドカップ予選大会の放送を見るため、客が早々と帰ってしまうというマイナス効果も伴ってしまった。

「ワールドカップの放送で話題国の試合がある日は、8～9時ぐらいからお客さんが減ります。日本の時はガラガラでした」（関東・K店長）。

「TV見たさに帰路を急ぐというのはオリンピック時にもありましたが、今回はさらにひどい。TVにお客さんをとられるなんて滅多にないことなのですが」（中国・Dオペレーター）。

これについては、どのオペレーターも打つ手無しといったところ。こちらも天候と同様に、繁華街全体の人影までもが疎らになっている。良きにつけ悪しきにつけ、社会全体に影響を及ぼすような天候や流行りには、当業界も抗えないのだろう。

では、今期各ジャンル毎の機種動向に話を移そう。

まず、ビデオゲーム部門。初登場で3位に躍り込んだのが**ストリートファイターEX2**（アリカ／カプコン）。詳しい動向についてはスタートダッシュコーナーに譲るが、期待されていただけの内容ではあるようだ。

コクピット／アップライト部門では、**タイムクライシス2**（ナムコ）が登場2回目で1位の座についた。多くのロケーションに導入されており、各店とも150～200ぐらいのインカムで推移している。同様に好調だが、設置台数の少なさから毎月4位前後に甘んじているのがビートマニア2nd MIX。貢献度では19・44という高ポイントを得て堂々のトップ。

「かなり好調なので2台目を購入しました。2台にした分、それぞれのインカムは多少落ちるだろうと思っていたのですが、そのまま2倍のインカムになりました。こういう機械は久しぶりです」（京阪神・Aオペレーター）。

また、ドライブゲームでは、**セガラリー2**（セガ社）が平均インカム130ほどで安定している。

スタートダッシュマシン速報

Start dash machine

人気の対戦格闘ゲーム、ストリートファイターシリーズの中で唯一3DCGで作成されていたストリートファイターEXの続編。新要素、新キャラクターを加え、グラフィックも格段にパワーアップしている。

インカムは各店舗によってばらつきがあり、高いところでは200をオーバーしているが、低い店舗では60前後。

「最近の対戦格闘ゲームの中では比較的対戦が盛んなほうです。お客さんが少ない時間帯でもシングルで稼働しています」（東北・Hオペレーター）。

「20歳中頃、ちょうどストⅡの全盛期にプレイしていたような年代の人が目立ちます。やはり、バルログやブランカなどストⅡのキャラを使ってますね。ただ、そういった人はガードブレイクなどの新システムを把握しきれないようで対戦も避けています」（関東・Nオペレーター）。

同様に、他の対戦格闘と比べて、プレイヤーの年齢層が若干だが高めとの声もあった。

また、最初の話にもあるように対戦プレイもよく見かける。対戦格闘の不調が嘆かれる中、同作が起爆剤となって弾みがつくことに期待したい。

開発元／㈱アリカ
発売元／㈱カプコン



ストリートファイターEX2

シングルロケーション業況

ゲームよりもバッティングに人気

今期に入ってもロケーションは瀕死の状態が続いている。これはこどもシングルロケーションだけではなく、繁華街ロケーションでも同様で、多くのロケーションから悲痛な声が上がっている。取材に歩いても「ひとつ、ふたつのヒットソフトが出てきても解決できる問題ではない」との声もあるほどで事態は一段と深刻な状態になってきている。

今期は郊外型の大型ゲームセンターに行った。時間は夜の7～8時。ゴールデンタイムである。しかしゲーム機の前にはひとりの客もいなかった。歓声が上がっているのはバッティング、ピンポン、パターゴルフのコーナーだけであった。ここには最新の大型ゲーム機もズラリと並べられてあったが、残念なことにゲーム機の前には誰一人としていなかった。

これは何を意味しているのだろうか。この時、歓声の上るコーナーすべてを試みた。バッティングはひとり400円。パターゴルフはひとり600円で合計1000円である。1000円もあれば最新の大型体感ゲーム機が5回はできる金額である。それを選ばずバッティングやパターゴルフにばかり客が集まるのは何故なのであろうか。今年の正月でも似た光景を体験している。その時はボーリングだった。

バッティング、パターゴルフ、ボーリング、これらはいずれも仮想現実（バーチャルリアリティ）ではなく現実（リアル）そのもののゲームである。仮想現実のゲーム人気が落ち、現実のゲームが人気を得ているのである。

これについて「ゲームは家庭でもできるが、バッティングなどは家庭ではできない」という意見もあった。何十年ぶりにバットを握ってボールに向かったがワクワクするような興奮があった。確かにこれは家庭用ゲーム機では

決して味わうことのできない興奮である。

大型体感ゲームが登場してきた時も同様の興奮があった。日常生活では体験できないスリルが味わえた。だが、今のゲーム機の中で、非日常を体験できる商品がいくつあるだろうか。最新のゲーム機であってもすでに体験済みのものばかりでドキドキワクワクする興奮はない。「電車でGO!」がヒットしたのも従来型のゲーム機にはない非日常が体験できるからであろう。ロケーションを低迷から救うには、この非日常の演出を今一度見つめ直す必要がありそうだ。

キング97は今期も健闘

こどもシングルロケーションのラインナップは今期も大きな変化はない。

ザ・キング・オブ・ファイターズ97が変わらずラインナップの中心機種であるが、リアルバウト餓狼伝説2が投入されたロケーションはさすが新製品の貫禄を見せキング97を圧倒していた。ただ餓狼伝説2を投入しているロケーションはまだ少なく、暫らくはキング97に頼らざるを得ないようだ。これ以外のソフトでロケーションをリードできる商品はなく、苦しい状況が続きそうだ。前号でも述べたが鉄拳3クラスの投入が難しいだけに、キング98の発売が待たれるところだ。

だがキング97がまだ活躍しているし、餓狼伝説2も発売されて間がない。それだけにキング98の発売タイミングが微妙になってくる。発売されたとしてもロケーションの投入タイミングには頭を悩ますはずだ。

何度も述べてきたが新製品を投入してもインカムが横滑りするだけで、ロケーション全体のアップにつながらないのである。オペレーターはキング98の発売を一日も早くと待ち望みつつも現状のラインナップを眺めてみると、少しズレてくれればという気持ちもあるようだ。

こどもメダルやこどもプライズ機は今期に入っても堅調な動きを見せているようだ。各メーカーから多種多彩な

新製品が発売されたこともあり、こどもシングルロケーションだけではなく、SCロケーションや繁華街ロケーションの店頭機としても活躍しているという。特にこどもプライズ機はこどもだけではなく女子高校生などの人気も集めており、クレーン機同様に集客機としても期待できそうだ。

そのクレーン機の人気に陰りが出てきている。人気キャラクター人形などの投入で、まだ持ちこたえているが中古機市場の動きを見ているかぎりでは、ゆっくりとではあるが人気は下りだしたという印象だ。

全身が写るシール自販機が人気

逆に人気を集めているのが体全身が写せるシール自販機。店頭機として人気を集めている。新製品だけに初物喰いの若者の人気を集めたようだ。ただ若者に聞くと顔だけのシール自販機よりは数段オモシロイ、とのことでブーム再燃に期待したいところだ。

今期も冒頭に述べたように郊外型のロケーションや都心のロケーションと様々な場所を見たが、いずれも想像以上に散々たる状況だった。駅前の一等地にあるロケーションでも昼下がりなどはガラガラの状態。カーレース、バイク、フィッシングなど最新のゲーム機が並んでいたが稼動率は低いようだ。ゲーム好きの友人の話では最新のゲーム機を体験しても話のネタにならないという。以前ならばヒットゲームの話で共通の話題となったが、今最新のゲーム機のことを話しても誰も知らないという。

同じゲームでも家庭用ゲームソフトの話になると会話は盛り上がり、初対面でも会話は弾むらしい。ゲームの攻略ポイントを教えたり、情報交換をするというのである。20代半ばの女性と30過ぎの男性がゲームソフトを酒の肴にして楽しんでいるとも聞いた。

これまでは誰よりも早くゲームを攻略することだけを考えていたのが、今は時間をかけてゲームを楽しむスタイルに変わってきているという。1ソフトを数か月から1年もかけてコツコツと攻略していくというのである。

ゲームに接するスタイルが変化したのであろう。最新のゲームよりもバッティングの方に客が流れるのも、そうしたことが背景にあるのかも知れない。シューティングゲームは疲れるとの声も聞いた。じっくりと時間をかけてゲームを楽しむスタイルはヨーロッパでは定着しているという。チェスと同様の接し方をしているようだ。

不況も影響しているだろうが、ゆったりとした時間のなかで「遊ぶ」ということに価値を見いだしているのではないか。レトロ基板に注目が集まるのも、そうした心理が背景にあるはずだ。関西の大手オペレーターは電光掲示板でレトロ基板の情報を流している。ここでは懐かしいゲームソフトに出会える喜びもあるが、肩の力を抜いて楽しめるのがうれしい。

これはこどもシングルロケーションにも云えることであろう。一度ゆっくりとゲームが楽しめるソフトを投入してみてはどうだろうか。高度で複雑になり過ぎた最新ゲームにはない楽しさ、おもしろさをこども達が発見するはずだ。料金設定もタイム制を取り入れ、ゆっくりとゲームができるようにすれば、低年令層のこどもでも参加できるだろう。

インベーダーを体験した当時の若者がパパやママになっている。親子で家族でレトロゲームを楽しむイベントを企画することもできる。かつて百円玉を積み上げてゲームに夢中になったパパがこどもに腕前を自慢することだってできる。ロケーションは瀕死の状態である。手をこまねいてジッと待つより、あの手、この手の策を次々と繰り出してもらいたいものだ。

◆プライズ／カーニバルゲーム

レーシングJAM 97・12	セガラリー2 98・2	電車でGO!2 高速編 98・3	電脳戦機バーチャロン オラトリオタングラム 98・3	ダウンヒルバイカーズ 98・3	ビートマニア 2ndMIX 98・3	テラバースト 98・3	タイムクライシス2 98・4	パニックパーク 98・5	ドリームキャッチャー 89・7	ジャンボツインDX 89・10	ニュースウィートランド 90・11	ニューUFOキャッチャー 91・6	ニューラッキークレーン 91・10	ドリームパレス 92・5	カプリチオ 92・6	ゴールデンヘキサ 93・3	スウィートランド2 94・9	UFOプッシャー 95・5	プリティーカーニバル 95・7	コンビニキャッチャー 95・7	プリント倶楽部 95・7	ヘキサプレジデント 95・7	ラッキーホルダー 95・11	ufoあらかると 96・7	UFOキャッチャー21 96・7	NEOプリント 96・10	カプリチオスピン2 96・11	なんでもシール委員会 96・11	プリントパニック 97・11	プリント倶楽部2 96・12	そろっとーる 97・5	ダイゲット 97・6	プリプリキャンバス 97・7	スーパーセラージュ 97・7	スゥーニィービィー 97・8	スウィートゴーランド 97・9	リーフ倶楽部 97・10	UFOキャッチャー800 98・1	スーパープリクラ21 98・3	ストリートスナップ 98・4	目方でドンピシャ 98・4	ナインポケット 98・6
4		3	2		1				1					6	2					9											8		7						5	3		
											9	3								4										2		5								1		
	1	4	10				3										2							3														1				
		2					9		2			1	5							3						9			10	8	4											
15		6	11		1	9	2	13			7	2	9							4		1	6															3		5		
		7	2		1																									1									2			
	2	4	3		1	11	8	7	5			2								3		1	8							6			9				7	4				9
		4	2						2			5						10				3	8	1			7					9										
5	3	10					2							1				7				6	3	2	4							5										
12	7	13	6	15	2		1	3				5							7	2					3													1	8	4		
4	8	17	11		2	5	1	6				5				6							2		3													1		7		8
6	4	8	9		1		2		1			4													2			8		5												
		6	3		2		1					4								3	8					10		2		7			1									
	6	8	2	5	3		1	10																						2				1	4							
	4						1																							4									2	1		
		1								2		1																		3												
	3	4	5		1		2								2					7							1			8	9		5					4				
		4			1		3					2				4		6		8										7	3	1										
	3	5	2	11			1	4			3	2								1					4											6						
		5	1				2			3		2								1										6			4									
8	7	16	4		3		1			10		4						7		2								3		8			6									1
4		8	3		2		1					1								2						10		5		6			4									
		8	3		1		2					1								3								4		5												
	2	6					1	4				3					9			1					5									2		8	10				7	
	2	3					1	6	3		6	1								2														8		7						
	6	12	8		4		5		5			2		1					4			7	8					10		9			6						3			
	4				1		2																																	1		
											8	3						2								1																
4	2	5	1								10																						6					1	3	2		
											3									5			7			4																
											5																															
7	2	5	1						4			10		2				9	6					5						8								3	7			
									3		7															4																
	4		2																		4									7								1	3	2		
	4		8											1									7	4	3													2				
			1							5		2			3		1																									
	7	19		5	2		4	3	6							8	1	5	9	3					4																2	
																					4							3					1		2							
5	3	7	4		1		2																																			
										7		1								2				3																		
8	4	9	10	7	1		2							1					9	3	5			2		8					10				4						6	
	4	7	3		1	8	2																																			
	3		5									9		2				7					5	6														3				
8	6	7			1		3													2			5				1			9	10		3									
7	4	9	3		1		2			6	4	5	8							1											3		2		7							
6	3		4		1		2		10			1								5			8	7				9	6				3					2				
	2	7	3		1		4					8								1				4				7			6		5					2	3			
	2		6		3		1					5		1						2										10												
3	2	8		5			7		8		7	5								1			9								4		3					2	6			
									1			2																3														

◆ビデオゲーム

No.	施設形態	店舗面積・設置台数	テトリス (89・3)	スーパー上海 (92・7)	上海Ⅲ (93・11)	麻雀ファイナルロマンス2 (95・4)	バーチャストライカー (95・5)	上海万里の長城 (95・8)	対戦麻雀ファイナルロマンスR (96・1)	バーチャファイター3 (96・9)	パズルボブル3 (96・11)	ぷよぷよSUN (96・12)	怒首領蜂 (97・3)	鉄拳3 (97・3)	ギャルズパニックS (97・4)	子育てクイズ マイエンジェル2 (97・5)	バーチャストライカー2 (97・6)	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97 (97・7)	中国龍2 (97・5)	テトリスプラス2 (97・6)	スーパーワールドスタジアム'97 (97・9)	ギャロップレーサー2 (97・9)	バーチャファイター3tb (97・10)	ストライカーズ1945Ⅱ (97・10)	ストリートファイターⅢ セカンドインパクト (97・10)	対戦ホットギミック (97・10)	スーパーリアル麻雀P7 (97・11)	ライデンファイターズ2 (97・11)	リベログランデ (97・12)	私立ジャスティス学園 (97・12)	新日本プロレスリング 闘魂烈伝3 アーケドエディション (97・12)
1	北海道・郊外複合型 ロードサイドロケ	1650㎡ 100台			18									4			2	16				17	8								7
2	東北・郊外型 SCロケ	495㎡ 100台								9				4				8											10	7	
3	東北・郊外型 SCロケ	2217㎡ 217台															1						6								5
4	東北・郊外型 ロードサイドロケ	264㎡ 32台			11			19						6	12		2						7			10					8
5	関東・都市型 繁華街ロケ	660㎡ 204台						10						4			1						3			19					5
6	関東・都市型 繁華街ロケ	561㎡ 130台	19				9		3		13		15	1			2	7					5				18	17			4
7	関東・都市型 繁華街ロケ	1056㎡ 236台												5			1						3								4
8	関東・都市型 繁華街ロケ	462㎡ 120台					5							2			1	14		17			20								
9	関東・都市型 繁華街ロケ	825㎡ 142台		15										3	18		1		9				4			7					11
10	関東・都市型 繁華街ロケ	1280㎡ 480台							16		17			7		20	5						11	18							
11	関東・都市型 繁華街ロケ	848㎡ 290台	14							3				7		17	4					20	1								9
12	関東・都市型 繁華街ロケ	472㎡ 200台						12	20				18	5			1	13						11							6
13	関東・都市型 繁華街ロケ	231㎡ 68台				4								3		11	1	12					7	18		5					
14	関東・都市型 繁華街ロケ	150㎡ 58台										13		1		6				19	20	18				7	11	14	3		2
15	関東・都市型 繁華街ロケ	1254㎡ 263台												2			1		9				7								5
16	関東・都市型 繁華街ロケ	462㎡ 131台			19	9	11	16						4			1						13			10					6
17	関東・都市型 繁華街ロケ	589㎡ 236台					10							2		16	1	6	9				20		5	12	14		15		
18	関東・都市型 繁華街ロケ	297㎡ 106台							8					1			4						9								10
19	関東・都市型 繁華街ロケ	171㎡ 141台						16	8	7	18			4			2		6					15		11	17				13
20	関東・都市型 繁華街ロケ	185㎡ 61台												5			1									12			10		
21	関東・駅前 学生街ロケ	891㎡ 150台												3			2	7					4	20		6					8
22	関東・駅前 学生街ロケ	242㎡ 86台	17		13	4								5		18	2		11	14			15	7		6					
23	関東・駅前 繁華街ロケ	234㎡ 80台												4	20		1					13	2	15		5	12				7
24	関東・駅前 繁華街ロケ	415㎡ 98台			5	8							11	17	18						4					10	2		9		11
25	関東・駅前 繁華街ロケ	277㎡ 93台	18		13	3	1				15			5	19						9	10				2			12		7
26	関東・都市複合型 駅前ロケ	3135㎡ 310台			8	12			5					2			1	6													7
27	関東・郊外複合型 ロードサイドロケ	3000㎡ 152台												3			2						7								6
28	中部・都市型 駅前繁華街ロケ	990㎡ 215台	12					17						2		11	6	1					8								
29	中部・都市型 繁華街ロケ	1108㎡ 261台					14		16					5			3						10								11
30	中部・都市型 繁華街SCロケ	250㎡ 99台																													
31	中部・都市型 駅前SCロケ	150㎡ 89台												3			1	9													
32	中部・郊外複合型 ロードサイドロケ	2300㎡ 215台	15	13	8						14	17					1						7			3					
33	中部・郊外型 SCロケ	230㎡ 89台																5												8	
34	京阪神・都市型 駅前繁華街ロケ	1235㎡ 199台	17					19				15					1						4			5					
35	京阪神・都市型 駅前繁華街ロケ	91㎡ 48台		16				15									2	5					12			13				18	
36	京阪神・都市型 駅前繁華街ロケ	148㎡ 86台					12		11					3	19		1		17				6								10
37	京阪神・都市型 駅前繁華街ロケ	1528㎡ 235台	15				8	12						1		19						9				17					4
38	京阪神・都市型 駅前繁華街ロケ	231㎡ 85台					1							5								16	17	18	13					19	
39	京阪神・都市型 駅前ロケ	757㎡ 83台												7			2	3													
40	京阪神・都市型 駅前ロケ	400㎡ 191台							14					4			2	5				19				6	12	11		16	
41	京阪神・都市型 駅前ロケ	400㎡ 191台			9				11		13			3			1	5					10	8		6					
42	京阪神・駅前 学生街ロケ	150㎡ 59台												12			1	17				13	8	14		11					3
43	京阪神・郊外複合型 駅前ロケ	825㎡ 128台												4			2						7								
44	京阪神・郊外複合型 駅前ロケ	1398㎡ 209台		10		2	8							1	13								4				20				
45	中国・都市型 駅前ロケ	231㎡ 90台							8					5			2						4			7					9
46	中国・郊外型 ロードサイドロケ	374㎡ 93台		17						18				5			1	10						15		12					7
47	四国・郊外複合型 駅前ロケ	451㎡ 144台		20					11					6	18		4	14					3	17							9
48	四国・郊外複合型 SCロケ	924㎡ 158台			11				4				15	2			1	12					20								
49	九州・郊外型 ロードサイドロケ	280㎡ 59台				8			7								1						10								
50	九州・郊外型 駅前学生街ロケ	528㎡ 120台	17	16	18								7	8	19		1	13					4	15	11	9					

No.	施設形態	店舗面積・設置台数	ゼロガンナー (97・12)	アームドポリス バトライダー (98・1)	マーヴルVSカプコン (98・2)	メタルスラッグ2 (98・2)	エアガイツ (98・3)	パズルボブル4 (98・3)	子育てクイズ マイエンジェル3 (98・3)	ゲットバスブラストシティ (98・3)	バスアングラー (98・3)	リアルバウト餓狼伝説2 (98・3)	対戦タントアール サシっす (98・3)	スターグラディエイター2 (98・4)	魚ポコ (98・2)	電脳戦機バーチャロン オラトリオタングラムVS (98・4)	対戦麻雀ファイナルロマンス4 (98・4)	テクモワールドカップ'98 (98・4)	ファイティングバイパーズ2 (98・4)	エスプレイド (98・4)	実況パワフルプロ野球EX (98・4)	ストリートファイターEX2 (98・5)	レイディアントシルバーガン (98・5)	◆コクピット／アップライト ソニックブラストマン (91・1)	デイトナUSA (94・3)	リアルパンチャー (94・7)	ガンバレット (94・9)	セガラリー・チャンピオンシップ (95・2)	手相うらないちょっとみせて (95・2)	レールチェイス2 (95・6)
1	北海道・郊外複合型 ロードサイドロケ	1650㎡ 100台			9						20	5				3	15	12	6	10		1				10				
2	東北・郊外型 SCロケ	495㎡ 100台			2	5						3		6								1			8			6		4
3	東北・郊外型 SCロケ	2217㎡ 217台			9	10				8						4			3			2								
4	東北・郊外型 ロードサイドロケ	264㎡ 32台			18	9					13	5				1	4	17			16	3							7	
5	関東・都市型 繁華街ロケ	660㎡ 204台			15			14				8						12										4		
6	関東・都市型 繁華街ロケ	561㎡ 130台		20				8	16																					
7	関東・都市型 繁華街ロケ	1056㎡ 236台			15							6					16	12			13		8			19				
8	関東・都市型 繁華街ロケ	462㎡ 120台		13				11	4		6		3																	
9	関東・都市型 繁華街ロケ	825㎡ 142台			20	10		12				8	13		16	2	6					5					14		19	
10	関東・都市型 繁華街ロケ	1280㎡ 480台			9	19			12			8		6		2	15		4	10		1	3							
11	関東・都市型 繁華街ロケ	848㎡ 290台	16					12	11			5	18				10		2	13		6	8							
12	関東・都市型 繁華街ロケ	472㎡ 200台			4			8	15			3	19				17				16	7			13		17			
13	関東・都市型 繁華街ロケ	231㎡ 68台		17	6	9		15			10	8										2							8	
14	関東・都市型 繁華街ロケ	150㎡ 58台	17		8		5						12							9		4								
15	関東・都市型 繁華街ロケ	1254㎡ 263台																6		10										
16	関東・都市型 繁華街ロケ	462㎡ 131台				12				7						3			5	17	18	2	8				2			
17	関東・都市型 繁華街ロケ	589㎡ 236台			13		18		7			3	19	8						4		11							13	
18	関東・都市型 繁華街ロケ	297㎡ 106台				11		17			12											2								
19	関東・都市型 繁華街ロケ	171㎡ 141台							14										3	5		1					9			
20	関東・都市型 繁華街ロケ	185㎡ 61台				3					4	9			13						6	8								
21	関東・駅前 学生街ロケ	891㎡ 150台			13	18		14				5	16	10	19					9		1	11						20	
22	関東・駅前 学生街ロケ	242㎡ 86台						9			20	19										1					9			
23	関東・駅前 繁華街ロケ	234㎡ 80台			9	10		16			14	6										3					10			
24	関東・駅前 繁華街ロケ	415㎡ 98台						13	5			3	15			1											7			
25	関東・駅前 繁華街ロケ	277㎡ 93台	16		6		14		11																		5			
26	関東・都市複合型 駅前ロケ	3135㎡ 310台			3							17	19									9								14
27	関東・郊外複合型 ロードサイドロケ	3000㎡ 152台										10							4	5		1								
28	中部・都市型 駅前繁華街ロケ	990㎡ 215台			7							3		4			13								18			17		
29	中部・都市型 繁華街ロケ	1108㎡ 261台			12	17						7		6					2	8		1			10				14	
30	中部・都市型 繁華街SCロケ	250㎡ 99台			2									9								6		2						
31	中部・都市型 駅前SCロケ	150㎡ 89台			2	7						4		6								5		1						
32	中部・郊外複合型 ロードサイドロケ	2300㎡ 215台			5			19	4	2						9														14
33	中部・郊外型 SCロケ	230㎡ 89台		10	1							2		4										2						
34	京阪神・都市型 駅前繁華街ロケ	1235㎡ 199台								6		8	7			3			2	16					10	6				9
35	京阪神・都市型 駅前繁華街ロケ	91㎡ 48台								3						1				8					10	12				15
36	京阪神・都市型 駅前繁華街ロケ	148㎡ 86台										13					8		5			9								
37	京阪神・都市型 駅前繁華街ロケ	1528㎡ 235台	13		20		3		5							6				18							13			
38	京阪神・都市型 駅前繁華街ロケ	231㎡ 85台				8	11	12				7		3			10			4		2								
39	京阪神・都市型 駅前ロケ	757㎡ 83台				6			4			1							5											
40	京阪神・都市型 駅前ロケ	400㎡ 191台		20	8	15						3			7							1								
41	京阪神・都市型 駅前ロケ	400㎡ 191台											14							7		2								
42	京阪神・駅前 学生街ロケ	150㎡ 59台				15		19				5					7	9	4	6		2			10					
43	京阪神・郊外複合型 駅前ロケ	825㎡ 128台						9		1			5						6											
44	京阪神・郊外複合型 駅前ロケ	1398㎡ 209台			14											3														
45	中国・都市型 駅前ロケ	231㎡ 90台			6		15	13				2										1								
46	中国・郊外型 ロードサイドロケ	374㎡ 93台			11	8					19	3					4	9		6	20	2								
47	四国・郊外複合型 駅前ロケ	451㎡ 144台			12	19						5		16			7		2	10		1			12				14	
48	四国・郊外複合型 SCロケ	924㎡ 158台	14		16				17		7		6						18											
49	九州・郊外型 ロードサイドロケ	280㎡ 59台			3	4			9	6	5	2																		
50	九州・郊外型 駅前学生街ロケ	528㎡ 120台			20	6						14		3				2		5										

◆コクピット／アップライト

No.	施設形態	店舗面積・設置台数	レイブレーサー (95・7)	スポーツフィッシング2 (95・8)	バーチャコップ2 (95・9)	タイムクライシス (96・2)	エースドライバー ビクトリーラップ (96・3)	ガンブレードNY (96・4)	ビシバシチャンプ (96・6)	ワインディングヒート (96・7)	技脳体 (96・10)	GTI CLUB (96・11)	アルペンレーサー2 (96・12)	スーパービシバシチャンプ (96・12)	スカッドレース (96・12)	電車でGO! (97・3)	ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド (97・3)	トップスケーター (97・4)	アルマジロレーシング (97・4)	アブノーマルチェック (97・4)	サイドバイサイド2 (97・7)	ファイナルハロン (97・7)	ロストワールド (97・7)	トータルバイス (97・7)	スタアオーディション (97・9)	ル・マン24 (97・9)	モトクロスゴー! (97・11)	ラピッドリバー (97・11)	ハンドルチャンプ (97・12)	ゲットバス (97・12)	ハーレーダビットソン&L.A.ライダース (97・12)
1	北海道・郊外複合型 ロードサイドロケ	1650㎡ 100台	9		11												5							7		8					6
2	東北・郊外型 SCロケ	495㎡ 100台	3	2												1															
3	東北・郊外型 SCロケ	2217㎡ 217台												5								6	2			7		9		8	
4	東北・郊外型 ロードサイドロケ	264㎡ 32台	11	16									20				3	1			4	6						15			
5	関東・都市型 繁華街ロケ	660㎡ 204台			16												7					3	12						14	10	
6	関東・都市型 繁華街ロケ	561㎡ 130台								6	10											5	4	8				9		3	
7	関東・都市型 繁華街ロケ	1056㎡ 236台															15	13				17	16							6	14
8	関東・都市型 繁華街ロケ	462㎡ 120台	6			15	17			5	8		16							18		1	3		13						
9	関東・都市型 繁華街ロケ	825㎡ 142台			16					15	17						7	6		20	9		12			11			13	4	8
10	関東・都市型 繁華街ロケ	1280㎡ 480台												19			4					10	5	17		11				9	16
11	関東・都市型 繁華街ロケ	848㎡ 290台												9			7	14				12	3	15				18	16	10	13
12	関東・都市型 繁華街ロケ	472㎡ 200台			11									5			10					3	12						15	7	14
13	関東・都市型 繁華街ロケ	231㎡ 68台	5			10									9		7	4													
14	関東・都市型 繁華街ロケ	150㎡ 58台																9		13		4			14			12		7	
15	関東・都市型 繁華街ロケ	1254㎡ 263台															3						2								5
16	関東・都市型 繁華街ロケ	462㎡ 131台	3									4																			
17	関東・都市型 繁華街ロケ	589㎡ 236台	10		12												7			8	6										
18	関東・都市型 繁華街ロケ	297㎡ 106台							6								2										7				5
19	関東・都市型 繁華街ロケ	171㎡ 141台	13		16												6					10					14			7	8
20	関東・都市型 繁華街ロケ	185㎡ 61台							8								6	7				4									
21	関東・駅前 学生街ロケ	891㎡ 150台	17		13				10			18					6	12				9	2		19		15		14	5	11
22	関東・駅前 学生街ロケ	242㎡ 86台	14	16	15				11	13			18		12		7	6					5						10		
23	関東・駅前 繁華街ロケ	234㎡ 80台			13					11		4					9	7					5						12		6
24	関東・駅前 繁華街ロケ	415㎡ 98台																				5				3	9	12			
25	関東・駅前 繁華街ロケ	277㎡ 93台	10	13			20	15					19									4	11				12	9			
26	関東・都市複合型 駅前ロケ	3135㎡ 310台	11		10																			18				15		7	9
27	関東・郊外複合型 ロードサイドロケ	3000㎡ 152台																												3	
28	中部・都市型 駅前繁華街ロケ	990㎡ 215台	15	13	1	9	6	4				5			10	3					2		7								
29	中部・都市型 繁華街ロケ	1108㎡ 261台			7	13									16			12			11	6			15					3	9
30	中部・都市型 繁華街SCロケ	250㎡ 99台																													
31	中部・都市型 駅前SCロケ	150㎡ 89台																													
32	中部・郊外複合型 ロードサイドロケ	2300㎡ 215台			12			18							9			6					3			13		10		4	11
33	中部・郊外型 SCロケ	230㎡ 89台																													
34	京阪神・都市型 駅前繁華街ロケ	1235㎡ 199台													12		1	5					8							3	7
35	京阪神・都市型 駅前繁華街ロケ	91㎡ 48台			7			11							16		2	6					3							1	9
36	京阪神・都市型 駅前繁華街ロケ	148㎡ 86台			5																										
37	京阪神・都市型 駅前繁華街ロケ	1528㎡ 235台	8		20		9						16	15			12		18			1	10				6	14		11	
38	京阪神・都市型 駅前繁華街ロケ	231㎡ 85台																													
39	京阪神・都市型 駅前ロケ	757㎡ 83台																												8	
40	京阪神・都市型 駅前ロケ	400㎡ 191台														1															
41	京阪神・都市型 駅前ロケ	400㎡ 191台									11						13				14	6						12		5	
42	京阪神・駅前 学生街ロケ	150㎡ 59台															6													5	
43	京阪神・郊外複合型 駅前ロケ	825㎡ 128台															1	6					2							4	8
44	京阪神・郊外複合型 駅前ロケ	1398㎡ 209台	17		11											15					12	5	18			19		9		4	
45	中国・都市型 駅前ロケ	231㎡ 90台																						10						5	8
46	中国・郊外型 ロードサイドロケ	374㎡ 93台																			10		8	9		7			11	5	12
47	四国・郊外複合型 駅前ロケ	451㎡ 144台	17							8			16				9		18			6			20				13	5	10
48	四国・郊外複合型 SCロケ	924㎡ 158台	13					14					18		8		4		12			7	5					10			
49	九州・郊外型 ロードサイドロケ	280㎡ 59台															4					6						10	11	9	
50	九州・郊外型 駅前学生街ロケ	528㎡ 120台	1																												

※上のランキング表には施設形態・店舗面積・設置台数を表記してあります

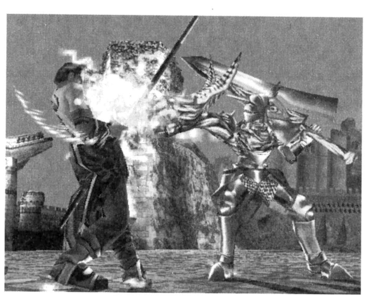
NEW MACHINE INFORMATION

ニューマシンインフォメーション

ナムコ

ソウルキャリバー

武器格闘ゲーム「ソウルエッジ」の続編となる対戦格闘ゲーム。
縦斬り、横斬り、キック、ガードの4ボタンを駆使して戦うのは同じだが、今回は360度使えるフィールドを自在に走り回ることのできる新システムが導入された。レバー操作だけで方向を自在に変えることができ、また常に相手の方向を向くため走行中に敵へ狙いを定めるという余分な作業も必要ない。登場キャラクターは新キャラ6人を含め全10人。忍者なら四方八方に素早く跳躍できるなど、各キャラに一つずつ個性に合った特技があるのも特長。

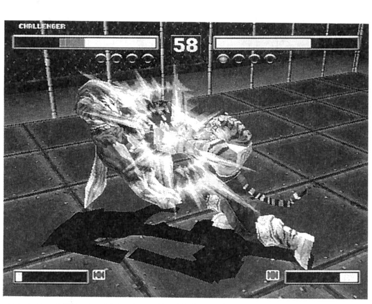


8方向レバー、4ボタン
使用基板／システム12
7月中旬発売予定
価格未定
㈱ナムコ製

エイティング／ライジング

ブラッディロア2

人間が「獣化」するという斬新なコンセプトを採用した、同社3D対戦格闘ゲームの続編。
今作ではシステム、技、スピードに至るまで、全ての面で前作から大幅な進化が遂げられた。特に「ビーストボタン」を押すことによる「獣化」後は、攻撃力やスピードが変化し、それぞれの獣らしい特性に合った、派手で爽快感のある技が多数用意されている。
尚、グラフィックが一新されたキャラクターも9人中6人が新登場となっており、前作のファンはもちろんのこと、新しいプレイヤーも同様に楽しめる内容となっている。



※画面写真及び内容は開発中のものです。

発売日未定
価格未定
総発売元／㈱エイティング
開発元／㈱ライジング
販売代理店／㈱エイブルコーポレーション

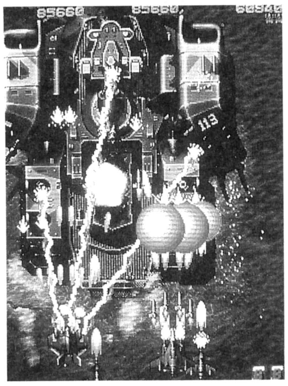
セイブ開発

ライデン・ファイターズ・ジェット

同社人気シューティングゲームの最新作。

今作ではこれまでにないステージや敵キャラが追加されたことで、演出面での大幅なパワーアップが施されている。また、ステージが進むとプレイヤーの成績に応じてステージが分岐していき、上級ステージまで進むと専用機体が使用できるなど、斬新な要素も多数導入されている。

敵弾を自機にかすらせることでボーナス得点を稼ぐ、好評の「かすりシステム」は、今作でも健在。



8方向レバー、2ボタン
使用基板／SPIシステム
8月中旬〜下旬発売予定
価格未定
㈲セイブ開発製

中日本プロジェクト

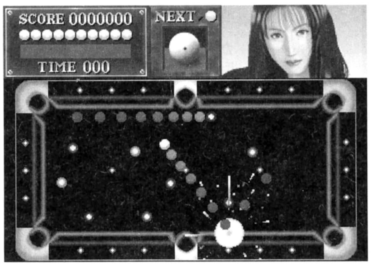
ビリヤードアカデミー リアルブレイク

ビデオゲームならではの楽しみが付加されたビリヤードシミュレーションゲーム。

ゲーム内容は基本的な「ナインボール」とハイテクニックの「ポケットゲーム」を用意。

また、ポケットに落ちるボールに近づくカメラアングル、ブレイク時のボール視点、強力なバックスピン時にファイヤーがおこるなど、通常のビリヤードでは不可能な演出がふんだんに盛り込まれている。

1人用CPU戦と2人対戦（乱入OK）が可能。



8方向レバー、2ボタン
6月発売
価格未定
中日本プロジェクト㈱製

オセロしようよ

サクセス／セガ・エンタープライゼス

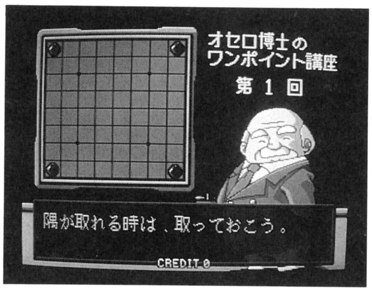
アーケード用オセロゲーム第4弾。ルールはオセロそのまま。プレイヤーは先攻（黒）か後攻（白）、好きな方を選べる。

選択できるモード以下の3つ。

ストーリーモード。2人組の女の子と対戦し、勝てば2人が体験した怪談が聞ける。6回連続で勝てばエンディングへ。

修行モード。6人の個性的なキャラクターから相手を選んで対戦する。

オセロ塾モード。オセロ博士と勝負。勝つとオセロ必勝法を教えてくれ、10勝すれば「秘伝書」を授けてくれる。



4方向レバー、2ボタン
使用基板／ST−V
7月発売予定
価格未定
開発元／㈱サクセス
発売元／㈱セガ・エンタープライゼス

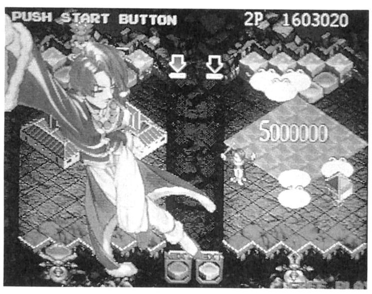
ランドメーカー

タイトー

キャラクターなどの世界観に中国神話を用いた、対戦パズルゲーム。

基本操作は画面下の発射台を左右に動かし、赤、青、黄色、3種類の菱形ピースを打ち上げるだけ。ピースは同色で辺と辺がつながれば合わさって大きなピースへ変化。角と角がぶつかれば両方消滅し、同時に相手キャラクターへの攻撃が行なえる。その際、ピースが大きいほど相手に与えるダメージもアップする。

フィールド下部のデットラインをピースが超えるとミスとなる。



2方向レバー、1ボタン
使用基板／タイトーF3パッケージシステム
7月発売予定
OP価格16万6000円（マザーボード付き）
9万8000円（F3パッケージ）
㈱タイトー製

VS麻雀乙女繚乱

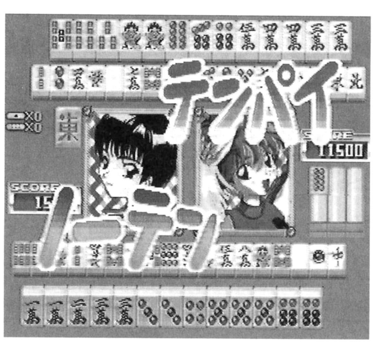
カネコ

女子校を舞台にした脱衣麻雀ゲーム。

プレイヤーは水泳部、吹奏楽部、テニス部などに所属する10人の女性キャラの中から自キャラを選び、麻雀の勝負をしていく。

キャラクターデザインに有名作家を起用、さらにステージクリア後に出るパスワードを電話で入力するとプレゼントが当たるなど、全体的にマニア受けするゲームとなっている。

尚、筐体を2台使っての通信対戦も可能。



発売日未定
価格未定
㈱カネコ製

ヴィクトリーホース

タイトー

「炎のインベーダー」から続く、同社シングルメダルシリーズ第4弾。

パチンコのようにメダルを盤面へ弾きだし、チャッカーへ入れて様々なボーナスを発生させる基本システムはこれまでと同様。

今作では競馬をモチーフにしており、入賞時の払出しオッズを液晶モニターに表示するなど、競馬を感じさせる演出を満載。

また、これまではデジタル表示だった盤面中央のスロットに3連メカリールを採用。リール全体が前へせりだすギミックが施されている。



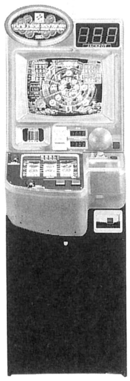
サイズ／H1640×W660×D710（mm）
重量／90kg
発売日未定
標準小売価格78万8000円
㈱タイトー製

コナミ

ゴールデンリージョン

第1ゲームから第2ゲームへ。最初のゲームでメダルを獲得すれば次のゲームへ移行し、さらなるメダル獲得チャンスがおとずれる2段形式のシングルメダルゲーム。

第1ゲームは3リールスロット。5つのラインそれぞれに最高5BETまで可能。ここでメダルを獲得すれば第2ゲームが行なえる（キャンセルも可能）。こちらはモニター内の円盤状リールで絵柄を揃えるもので、第1ゲームでプールしたメダルを1回につき3枚ずつ使用していく。ドクロの絵柄が3つ揃うとゲームオーバー。



サイズ／H1840×W600×D666（mm）
重量／90kg
消費電力／約275W
使用メダル／25セントゲームメダル
メダルホッパー容量／約1000枚
オーバーフロータンク容量／約3000枚
7月発売予定
OP価格79万8000円
コナミ㈱製

シグマ

ペプシマンじゃんけん&ルーレット

「ペプシマン」をフィーチャーしたSC用シングルメダル機。

まずはメダルをベット（1～3枚）して、ペプシマンとジャンケン。勝てば画面右からルーレット盤が飛んでくるので、タイミング良くボタンを押してペプシマンをジャンプさせる。見事着地すると、今度はそのルーレットが回転。ストップさせたマスの倍率に従いメダルが払い出される。

飛んでくるルーレット盤は、通常の「ノーマルルーレット」と「ダブルルーレット」（倍率がノーマルの倍）があり、最高96枚の大量メダル獲得が狙える



サイズ／H1223×W480×D536（mm）
重量／約70kg
使用電源／100V
最大消費電力／50Hz/65W
60Hz/60W
7月発売予定
OP価格27万8000円
㈱シグマ製

タイトー

ソニックブラストマンのジャンケンバトル

同社の人気パンチングゲーム「ソニックブラストマン」のキャラクターとジャンケンの要素を組み合わせた、子供向けメダルゲーム機。

プレイヤーは、グー、チョキ、パーボタンからひとつを押し、敵キャラとのジャンケンに勝つだけの分かりやすいルール。BET数を増やすことで、1回のジャンケンで最大3人の敵キャラと戦える。その内1人にでも勝てれば、獲得枚数が倍になるチャンスゲームが行なえ、さらに99枚のメダルを賭けたボスキャラ対決なども用意されている。



サイズ／H1250×W470×D606（㎜）
重量／60kg
7月発売予定
標準小売価格43万7500円
㈱タイトー製

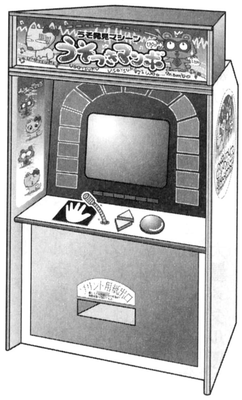
メイクソフトウェア

うそつきマンボ

女子校生とカップルをターゲットにした、楽しく遊べるうそ発見マシン。

プレイヤーはコンパネのセンサーに手を置き、質問に対して、マイクに向かって全て「いいえ」で答えていく。全質問終了後には、プレイヤーが質問に対していかに動揺していたかを示す「うそつき認定証」が払い出される。認定証は6つ穴式で、システム手帳にファイルすることも可能。

デモ画面でスピーカーから流れてくる「うそつきマンボ」の歌は、インパクト抜群。



サイズ／H1850（電飾取付け時2150）×W1049×D765（㎜）
7月下旬発売予定
価格未定
㈱メイクソフトウェア製

コナミ

ハイパービシバシチャンプ

好評を博している「ビシバシチャンプ」「スーパービシバシチャンプ」に続き、遂に「ハイパービシバシチャンプ」へとパワーアップしたチャンプシリーズ最新作。

今作では27種類のミニゲームと新たなゲームモードを搭載している。新たに加わえられたタイムアタックモードは、5つのミニゲームをプレイし、そのタイムを競う。各ミニゲームを個別にクリアしていくモードとは、違った楽しみが味わえる。



サイズ／H1861×W824×D1195（㎜）
重量／約167・5kg
消費電力／200W
7月21日発売（本体）
OP価格65万8000円（本体）

ビシバシチャンプ・スーパービシバシチャンプからの改造キット
8月5日発売
OP価格24万8000円
コナミ㈱製

ナムコ

スウィートランド3

小型景品や菓子類が使用できる同社プライズマシンのニューバージョン。

今作では、筐体のドーム部分が約10センチ高くなっており、プッシャー上への景品の積み上げがよりやりやすくなった。また、ショベルの材質も、金属製から樹脂製へと変更され、景品を傷つけないよう配慮されている。

オプションの専用スタンドで、筐体自体の高さも上げることも可能。



サイズ／H1290（スタンド装着時1480）×W1400×D1400（㎜）
重量／132kg（スタンド装着時158kg）
消費電力／61W
6月下旬発売予定
定価75万円
㈱ナムコ製

昭和技研工業

ホットホットカーニバル

ルーレットとリールの目押しの楽しさが同時に味わえるプライズマシン。

最初にA、B、C、Dの4つの景品の中から好きな景品を選ぶ。その後、液晶モニター上でリールが回転するので、プレイヤーは当たり絵柄を狙って目押しする。当たれば盤面のルーレットランプが回転。最初に選んだ景品と同じアルファベットのマスに止まれば景品払い出しとなる。

尚、景品はフックごとに16段階でのペイアウト設定が可能。大型景品のつり下げも行なえる。



サイズ／H1710×W550×D570（㎜）
重量／66㎏
消費電力／90W
7月上旬発売予定
ＯＰ価格39万8000円
昭和技研工業㈲製

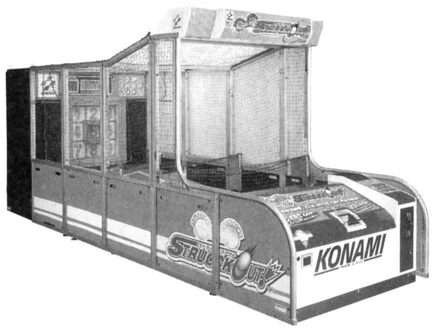
コナミ

ストラックアウト

TBS系列の全国ネットで放送されているバラエティー番組「筋肉番付」内のゲーム、「ストラックアウト」そのものが楽しめる、同社スポーツシミュレーションゲーム第2弾。

1～9までのナンバーがふられた9枚の光るパネルめがけて投球を行ない、12球以内で全てのパネルを射抜くという単純明快ながらも熱くなれる内容。演出面でも同社お得意の「実況」によりゲームを盛り上げてくれる。

尚、パーフェクト達成者には記念メダルが払い出される仕様になっているが、払い出しなしの設定も可能。



サイズ／H2300×W1700×D4850（㎜）
重量／約972㎏
消費電力／249W/350ＶＡ
8月18日発売
ＯＰ価格298万円
コナミ㈱製

平成10年度通常総会を開催（6／11）
上月景正会長を再選



6月11日、東京全日空ホテルにおいて「平成10年度通常総会」を開催した（正会員125社、出席52社、委任出席34社＝計86社）。

同総会では、平成9年度事業報告（案）、同収支決算（案）、平成10年度事業計画（案）、同収支予算（案）を原案通り異議なく承認。

任期満了に伴う役員選任では、新任14名を含む理事31名と新任2名を含む監事3名を原案通り承認。総会を一時休会して開かれた臨時理事会で役付理事を選任し、会長に上月景正氏（コナミ）を再選した他、下記の通り決定した。

総会終了後、会場を移して懇親会が開かれ、上月会長の挨拶、来賓を代表し通産省機械情報産業局情報処理振興課・江崎禎英課長補佐の祝辞があり、常任理事・工藤浩氏の乾杯で歓談がスタートした。

尚、平成10年度事業計画で東京ゲームショウにつき、「今後、秋のスケジュールを年末商戦に適した11月に開催できるよう、東京ビッグサイトや幕張メッセと交渉を続けていく」とあり、会場の折り合いがつけば、来年は11月開催になるもよう。



来賓：通産省機械情報産業局情報処理振興課・江崎禎英課長補佐



役付理事紹介：中央が上月景正会長

CESA第2期役員

会長	上月景正	コナミ㈱　代表取締役社長
副会長	福嶋康博	㈱エニックス　代表取締役社長
副会長	辻本憲三	㈱カプコン　代表取締役社長
副会長	武市智行	㈱スクウェア　代表取締役社長
副会長	中村雅哉	㈱ナムコ　代表取締役会長兼社長
専務理事（新任）	渡邊和也	㈳コンピュータエンターテインメントソフトウェア協会
常任理事	襟川恵子	㈱光栄　代表取締役副社長
常任理事	工藤　浩	㈱ハドソン　代表取締役社長
理事（新任）	林　繁和	㈱アクレイムジャパン　代表取締役社長
理事（新任）	原野直也	㈱アトラス　代表取締役社長
理事	金沢義秋	㈱ジャレコ　代表取締役社長
理事	中村紘一	㈱タイトー　代表取締役社長
理事（新任）	佐藤博久	㈱タカラ　代表取締役社長
理事	横山俊朗	㈱T&Eソフト　代表取締役社長
理事	中村純司	テクモ㈱　代表取締役副社長
理事	杉浦幸昌	㈱バンプレスト　代表取締役社長
理事	相磯秀夫	慶応義塾大学大学院　教授
理事（新任）	朝吹　誠	㈳海外広報協会　専務理事
理事（新任）	市川　新	流通経済大学　経済学部教授
理事（新任）	稲垣隆一	稲垣隆一法律事務所　所長
理事	今村弓夫	㈳日本情報システム・ユーザー協会　常務理事
理事（新任）	梶山　皓	獨協大学　経済学部教授
理事	小池邦吉	港総合法律事務所　弁護士
理事	五代友和	㈱マヤテック　取締役社長
理事（新任）	坂上行男	ニチメングラフィックス㈱　代表取締役社長
理事（新任）	清家　清	㈱デザインシステム　顧問
理事	中嶋孝夫	NTT㈱　マルチメディアビジネス開発部長
理事（新任）	浜野英夫	浜野法律事務所　弁護士
理事（新任）	松田治躬	松田特許事務所　所長弁理士
理事（新任）	武藤春光	帝京大学　法学部教授
理事（新任）	紋谷暢男	成蹊大学　法学部教授
監事（新任）	山本民生	エレクトロニック・アーツ㈱　代表取締役社長
監事（新任）	富山幹太郎	㈱トミー　代表取締役社長
監事	土屋　彰	土屋彰税理士事務所　税理士

臨時総会並びに第18回通常総会を開催(6/4)
役員全員が留任、山田三郎会長を再選



6月4日、北海道札幌市南区の定山渓温泉「ホテル鹿の湯・花もみじ」において「臨時総会並びに第18回通常総会」が開催された(正会員49社、出席48社《含む委任状》)。

総会では通例総会議案を承認すると共に、役員改選で全役員の留任を承認。また臨時理事会で正副会長も留任となった。

総会に先立って臨時総会が設定されたのは、定款第22条(会議の開催)第1項及び第2項を次のように一部改正するため。

(現行)

1. 通常総会は、毎年5月に開催する。
2. 臨時総会は、次の各号の場合に開催する。

(改正)

臨時総会(定款の一部改正の件)

1. 通常総会は、毎年1回、事業年度終了後3カ月以内に開催する。
2. 臨時総会は、次の各号の一に該当する場合に開催する。

右の改正案につき異議なく承認した。

第18回通常総会

1. 平成9年度事業報告承認の件

2. 平成9年度収支決算承認の件

右をいずれも異議なく承認した。

3. 役員改選の件

事前に正会員を対象にして行なわれたアンケートの結果(理事会一任が圧倒的多数)の報告と全役員を留任とする提案があり、これを異議なく承認。

総会を休会し臨時理事会を開催し、役職者の選任が行なわれた(約30分)。

再開総会で山田三郎会長、山田數夫、曾澤敏晶副会長を再選した旨が発表された(尚、昭和鉄工㈱・森政行社長が退会となったため、理事総数は1名減の12名となった)。

また、山田会長より「協会の資産状況の向上、業界動向をふまえつつ法人化の是非につき検討を進めること、会員の恩典について積極的な検討に着手したい」等臨時理事会での討議内容につき説明があった。

4. 平成10年度事業計画承認の件

5. 平成10年度収支予算承認の件

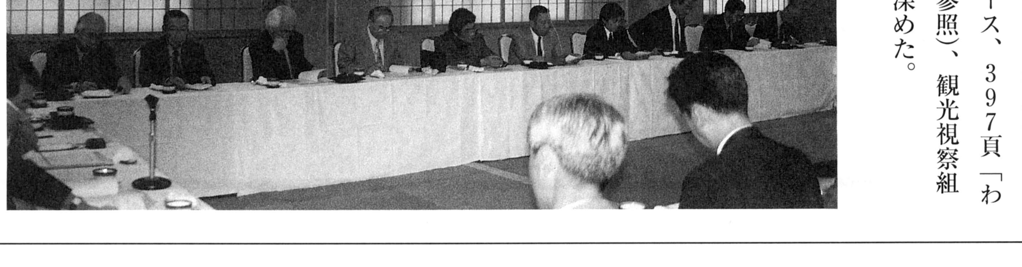
右をいずれも異議なく承認した。

尚、翌5日にはゴルフ組(札幌ゴルフ倶楽部・輪厚コース、397頁「われらゴルフ仲間」参照)、観光視察組に分かれ、親睦を深めた。

全日本遊園施設協会・役員

会長	山田 三郎
副会長	山田 數夫
副会長	曾澤 敏晶
理事	永楽 藤八
理事	加藤 克彦
理事	鬼頭 雅美知
理事	小宮 秀実
理事	角田 一郎
理事	土井 照子
理事	能美 政彦
理事	眞砂 光生
理事	森本 武彦
監事	渋川 隆昭
監事	佐原 茂雄





平成10年度昇降機検査資格者講習の事前審査について

標記講習会の申込み関係書類は、㈶日本建築設備・昇降機センターから既に送付されているが、JAPEA本部・関西支部でも必要者に無料で配布している。

尚、例年通り事前審査を行ないます。7月10日(金)まで必着で申込書を本部・関西支部までお願いします。

【遵法営業・健全営業は、業界発展の必須条件】

子供たちは遊びを通じてルールを学ぶ

――カラオケビジネスを育てよう――



■カラオケビジネスは、広く老若男女に歌うよろこびと楽しみを提供する素晴らしいビジネス。大切に育てていきたいものです■社会生活がそうである様に、どんなビジネスにも、どんな遊びにもルールがあり、特に子供たちは遊びを通じて社会生活のルールを学んでいくものです■青少年の顧客に対しては、適正な営業時間の設定、喫煙の禁止、酒類の提供・持込みの禁止等、遵法営業・健全営業を旨とすることで、一層の繁栄・発展を期しましょう。

（月刊コインジャーナル）

第10回通常総会を開催（5/21）
会長に中山隼雄氏を再選



5月21日、箱根プリンスホテルにおいて第10回通常総会が開催された。（正会員71社、本人出席25社・代理出席10社・委任出席34社=計69社出席）

一部定款の変更、通例総会議案を異議なく承認した後、任期満了に伴なう新役員を選任（理事16名・監事3名）。総会を中座して開かれた緊急理事会で中山会長、柿原、辻本、金沢の3副会長が再選された。

1．定款の変更に関する件

平成8年9月に閣議決定された「公益法人の設立許可及び指導監督基準」の経過措置に基づき、①監事定員2人を「2人以上3人以内」に変更すると共に、その内の1名に限り正会員以外の者を選任することができる旨の変更、②備付け書類及び帳簿に関する規定の新設――を原案通り承認。

2．平成9年度事業報告並びに決算報告、監査報告及び収支差額処分（案）承認の件

3．平成10年度事業計画並びに収支予算（案）承認の件

いずれも異議なく原案通り承認。

4．任期満了に伴う役員の選任に関する件

原案通り承認。理事では上月景正氏（コナミ㈱）、福田哲夫氏（データイースト㈱）が退任となり、新任として上月景彦氏（コナミ㈱代表取締役副社長）、熊谷俊範氏（㈱エイブルコーポレーション代表取締役社長）が選任され、監事では定款の改正に伴ない原田実氏（原田実税理士事務所）が新たに選任された。

この後、総会を休憩して新理事による緊急理事会を開催。15分後に再開された総会で中山会長より役職の発表と挨拶があった。更に、来賓の通産省機械情報産業局産業機械課・秋庭英人総括班長よりの祝辞（土居久記担当係長同席）、衆議院議員・亀井静香氏よりの祝電披露があり総会を閉会した。

尚、中山会長の挨拶要旨は次の通り。

「景気の低迷が続いているが、そういう中でも、今まで不振の映画が一部で好成績を上げる等、ビジネスのチャンスはある。景品の上限価格のアップや風営法の改正=時間延長、プリペイドカードの上限アップ等、賛否両論あるが、広大した枠をどう生かすかが問題であって、否定していたのでは進歩はない。ＡＯＵとの連係をとりつつ、試行錯誤もあろうが、今後に向けてのチエをしぼっていきたい」

㈳日本アミューズメントマシン工業協会・役職者

名誉会長　中村　雅哉　㈱ナムコ代表取締役会長兼社長

役員

会長	中山　隼雄	㈱セガ・エンタープライゼス　代表取締役
副会長	柿原　彬人	テクモ㈱　代表取締役社長
副会長	辻本　憲三	㈱カプコン　代表取締役社長
副会長	金沢　義秋	㈱ジャレコ　代表取締役社長
専務理事	高橋　和治	㈳日本アミューズメントマシン工業協会・専務理事
理事	川楠　俊太郎	㈱ユウビス　代表取締役社長
理事	木村　雅三	㈱総商　代表取締役社長
理事	高堂　良彦	㈱エス・エヌ・ケイ　代表取締役社長
理事	里見　治	サミー㈱　代表取締役社長
理事	杉浦　幸昌	㈱バンプレスト　代表取締役社長
理事	橘　正裕	㈱ナムコ　代表取締役常務
理事	中村　紘一	㈱タイトー　代表取締役社長
理事	真鍋　勝紀	㈱シグマ　代表取締役社長
理事	矢野　徳蔵	㈱ホープ　専務取締役
理事	上月　景彦	コナミ㈱　代表取締役副会長
理事	熊谷　俊範	㈱エイブルコーポレーション　代表取締役社長
監事	相田　進	㈱トーゴ　特別顧問
監事	中村　哲	関東娯楽工業㈱　代表取締役社長
監事	原田　実	原田実税理士事務所

「ＮＳＡ事務局月報」より

ＮＳＡたより　NO・98—6

第45回例会、倉敷チボリ公園視察を兼ねて



　５月14日、午後１時30分、ＪＲ倉敷駅北口のすぐ近くにある倉敷チボリ公園入口に集合。35人なので一般団体扱いとなり入園券２０００円は10％割引になる。65歳以上の７人はさらにその半額になる。「百人だからもっと割引してもいいじゃないか」と喰いさがっている中年女性グループがいたが、公園側は頭を下げてお断り。おばさんパワーのしぶとさに感心しきりである。

　さっそく各自好みのレストランで昼食をとり、３時50分の集合まで自由行動で施設の見学をする。

　デンマーク・コペンハーゲンで１５０年の歴史を持つ「本家」チボリ公園（１８４３年開園）のノウハウを導入、19世紀デンマークの町並みを再現した建物や物販、飲食店など約70施設が立ち並ぶ。並木、花壇など豊かな植栽や大池、堀割り、噴水を眺めながら散策したり、ショッピングや飲食をしたりする楽しみこそ倉敷チボリが狙う「新しいのんびり」の魅力。幸い今日は陽射しも明るく若葉や花々が輝いている。若者や子供たちのためには大型ライド類、カーニバルゲームのコーナー、ゲームセンターや占い、プリクラなどＡＭ施設もひと通りある。「ここのコースターは騒音がないね」と会員の声。

　「本家」チボリは約２万５０００坪の広さだがここは約３万６０００坪。「本家」は９月中旬から翌年４月下旬まで休園になり、５カ月たらずの営業期間中に４５０万人の入場客がある。ここは昨年７月18日オープン以来順調に客を集めており、初年度は目標入園者数３００万人を越す３８０万人を予想している。テーマパークの苦戦が伝えられており、２年目からは年間２００万人の見込みという。

　総事業費は４７４億円、岡山県、倉敷市などが出資する第三セクターのチボリ・ジャパン㈱が運営している。

　４時、せとうち児島ホテルからの迎えのバスに乗り鷲羽山に向かう。自家用車で来た会員もいたためか、人数を勘違いして２人置き去りになった。チョンボである。ＪＲを乗り継いで、やっと５時からの例会の冒頭に間に合った。

例会の話題（出席・36社、39人）

１　内田会長挨拶

「依然として環境は厳しい。ＧＷ期間中、売上げのよい所もあったろうが、多くは前年比10％ほどダウンしている。景品コストが、とくにオペレーター負担のままの場合、ますます重荷になっている。効率のよい高額でないマシンへの待望がつのるが、皆で知恵を出し合っていきたい。青年部会の若い感覚に期待している」

２　新会員紹介

㈱バンウェーブ（水野孝夫社長）、㈱ブロッコリー（五藤雅之課長）より入会の挨拶があった。

３　事務局報告

配付資料「ＮＳＡたより５号」「ソーシャルアンクル６号」をもとにして補足説明。

４　商品案内・情報交換

・㈱タイトー

「ソニックブラストマンのジャンケンバトル」は小さな子供向きメダルマシン。会員特価で提供、７月度新製品。

・㈱ブロッコリー

カードコレクション、ポスターコレクション及び景品ポスター払い出し機「ポスターパーティー」の紹介。８月、「東京キャラクターショウ」を企画している。

・㈱シグマ

「めだるでじゃんけんグチョッパ」、「スシマルくん」、「ドッジヒーロー」、「妖怪スロット」、「ペプシマン・じゃんけん&ルーレット」などキッズ向けメダルゲームを紹介。

・㈱エイブルコーポレーション

大型景品用マシンその他について。

午後７時より懇親会。翌15日、第27回ＮＳＡ懇親ゴルフコンペが鷲羽ゴルフ倶楽部において開催され18人がプレイ。玉野市「おもちゃ王国」視察に８人、その他は朝食後解散した。

NSA（日本SC遊園協会）だより

おもちゃ王国にて
—春日局を祖にもつ増田屋—

おもちゃ王国には8人訪れた。幼稚園児やお母さんたち百数十人のグループと開園一番乗り。敷地面積3万3000坪。入園料中学生以下700円、小学生まで500円。年間目標入場者30万人。テレビゲームやスリルライドはない。バンダイ、河田、タカラ、トミー、タミヤなどの玩具メーカーのパビリオン。増田屋コーポレーションのブリキ玩具など陳列する博物館も。なんと増田屋のご先祖さまはあの春日局だと！　何代か下がって一人が武士の身分を捨て浅草で商いを始め、やがて玩具を扱うようになったという。そのパネルを見て客は皆歓声をもらす、と係員。

風適法一部改正案衆院可決
5月8日公布さる

複雑な政局下、順調な審議が危ぶまれていたが早くも4月30日、衆議院本会議で可決成立した。8号営業関係の事項では①認定営業制度の新設、②営業時間制限の一部緩和、③制限地域での再建（既得権）、④合併法人による地位継承などがある。

同法案は参議院の先議となり4月10日可決、衆議院に送られた。20日、問い合わせたときまだ審議日程は明らかでなかったが、衆議院地方行政委員会の審議は23日に開始、28日に採決、そして30日本会議で可決、成立となった。ゴールデンウィーク後にでも始まるのかと思い、フォローしていなかったのは迂闊であり、他にも事務局として反省点が多い。

地行委の傍聴者によれば、質疑は無店舗型営業の規制など性風俗に関する事項がほとんどで遊技機営業に触れた質問は全くなかったという。

今後は下位法令について改正作業が進められる。施行日程は2段階あり、ダンス教授所の規制対象除外および前記②、③などは11月1日、その他は来年4月1日に施行になる予定である。

雑記

◇㈱ホープ専務取締役・矢野徳蔵氏夫人智恵子さんが死去、享年67歳。告別式は内田博会長を葬儀委員長として5月11日、中野・宝仙寺において行なわれた。また5月9日、安売りで有名な城南電気社長・宮路年雄氏が肺炎で死去、享年69歳。同氏は平成5年12月、伊東市よねかわ荘で開催された忘年例会で講演された。

◇前回の雑報で少額減価償却資産の税制改正について記しましたが、正確さに欠けるところがありましたので、以下に補充します。

今回の改正により、一括損金算入の取得価額が「20万円未満」から「10万円未満」に引き下げられた。

この改正は98年（平成10年）4月1日以後に開始する事業年度から適用される（所得税は平成11年分以後）。従って、例えば12月決算の会社では、98年12月末日までは、取得価額が「20万円未満」の減価償却資産については、これまで通り、取得時に一括で損金算入できる。

改正後、10万円以上20万円未満の資産の償却方法には二通りある。

①通常の減価償却計算を行なう方法
②一括償却資産による3年均等償却計算を行なう方法

②の方法では、事業年度内に取得した資産の価額を合計し、その三分の一ずつ3年で償却し、残存価額が残らない。

◇㈲ヤマグチ（京都府・山口敏夫社長）は長期入院のため、5月、退会された。

斡旋業務

●5月取扱高は3227万円（前年比14%減）になりました。



第9回通常総会を開催

5月28日午後2時～ 赤坂プリンスホテル

5月28日、東京・赤坂プリンスホテル別館3階「クイーンホール」にて第9回通常総会が開催された。

総会は午後2時より開始され、総会終了後、午後4時からは新役員を交えての懇親会が催された。

▽挨拶△



AOU会長
入江　昭造氏

本日は第9回の通常総会に大変お忙しいところお越し頂き誠にありがとうございます。

さて、平成9年度はアミューズメント業界のみならず大変暗いということでございました。銀行の倒産や大手証券の破産。ゼネコン、大蔵官僚による相次ぐ汚職。政治においては現在のような深い不況を招きながらも打開策を打ち出せないでおり、国民の消費不振は続くばかりです。そして、これらは我々AM業界にも影響しており、経験したことのないような苦しい状況が続いているわけであります。また、社会面におきましても、青少年による目を覆いたくなるような犯罪が各地において発生致しております。

本年度に入っても依然としてこの不況は続いており、企業を逼迫している状況でございます。今年の1月の初めの頃の経済企画庁の話では、桜の花の咲くころには景気が良くなると言っておりましたが、桜の花はとっくに散りました。先週の日曜日のテレビの放送の中で、田原総一郎氏が尾身長官に「ところで景気はいつごろからよくなりますか」という質問をなさいました。それに対し尾身長官は「7月頃には必ずよくなります」と公言しておりました。7月というとあと2カ月でございます。本当にそうなったら、今年はこれから明るい希望の持てる年になるはずでございます。是非そうなることを誰しも期待するところであり、そうなってもらいたいところでございます。

ところで、当協会の前期平成9年度の運営につきましては、この総会の議事進行の中で紹介・報告がなされますが、同年度では景品価格の改正を実現し、また行政機関に営業時間の延長などを要請し、その要請の趣旨を取り入れられた風営適正化法改正案がこの国会で成立されております。それから、公益法人の設立許可および指導監督基準に基づく組織改編、会費の増額につ

きましても、このあとの総会の議題において皆さんの審議で改正の運びとなるようにしたいと思います。

なお、役員改選の中で業界以外の有識者の方6名が当協会の理事役員としてお願いしておりますが、その方たちは必要な方たちです。まことにご迷惑と存じますが、我々のために是非ともご協力・お力添えをお願い申し上げる次第でございます。

最後になりますが、いよいよ会員各位におきましては業界の健全な発展のため、青少年の健全な育成と業界の社会的イメージの向上のため、そして社会貢献のため、一層のご尽力とご協力をお願い申し上げます。なお、本日の総会が滞りなく、スムーズに運行されることを皆様にお願い致しまして、簡単でございますが、ご挨拶と致します。

◆　◆

この後、議長に入江会長、議事録著名人に議長指名により神奈川県協会・村山嘉男会長、香川県協会・神原研志会長がそれぞれ選出された。

続いて、出席会員団体数の確認が行なわれ、47会員団体中、出席会員団体24、委任状出席団体13の計37団体（総票決数78票中、58票）であることから、総会の成立を確認、議題の審議に入った。

第一号議案　平成9年度事業報告について

ＡＯＵ事務局、櫻井専務理事より事業報告書に基づく説明があり、全会一致で承認された。

第二号議案　平成9年度収支決算報告について

ＡＯＵ事務局、桐谷事務局長より収支決算書に基づく説明があったあと、千葉県協会・中嶋豊彦会長、京都府協会・蕭明彦会長の両監事による適正である旨の監査報告があり、全会一致で承認された。

第三号議案　平成10年度事業計画（案）について

ＡＯＵ事務局、櫻井専務理事より事業計画書に基づく説明があり、全会一致で承認された。

第四号議案　平成10年度収支予算（案）について

ＡＯＵ事務局、桐谷事務局長より収支予算書に基づく説明があり、全会一致で承認された。

第五号議案　任期満了に伴う役員改選について

今回は、公益法人の設立許可および指導監督基準による組織改編により、業界外より理事6名、監事1名の役員選出が予定されており、以上7名を含む全13名の役員候補者の名簿が配付され、その是非が諮られたが、結果、全会一致で承認された。また、その後の理事会で会長は入江昭造氏が再選され、副会長には真鍋勝紀理事、川楠俊太郎理事がそれぞれ就任した。

その後、来賓並びに新役員各氏の挨拶が行なわれた。

▽来賓挨拶△



警察庁生活安全生活環境課課長
片桐　裕氏

▼石田唱司課長補佐（代読）

平素、皆様には警察業務の各般に亘りご支援・ご協力を賜っておりますことに対しまして、この機会に厚くお礼申し上げます。

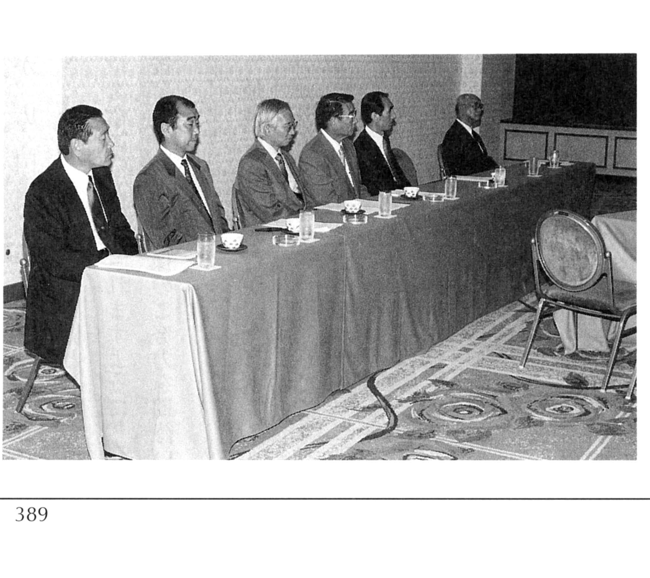
本日は、全日本アミューズメント施設営業者協会連合会の第9回通常総会が開催され、新役員の選出及び本年度の活動方針等の重要案件が審議され、いずれも原案どおり可決されたそうでございまして、心からお喜び申し上げます。

さて、最近におけるアミューズメント業界は、ハイテク技術の粋を駆使したゲーム機の開発が進み、子供から大人までの幅広い層に利用されるなど、国民各層に身近な娯楽の場を提供する営業として大きな発展を遂げられて参りました。

この間における、業界関係の皆様のご努力に対しまして心から敬意を表する次第でございます。

一方、国民に身近な営業となればなるほど、国民生活に与える影響も大きくなって参りますし、それに伴って、業界の果たすべき役割もますます重要になっていくものと考えるところでございます。

特に、アミューズメント業界は、娯楽を通じて、子供に夢と希望を与え、





大人に安らぎを与える営業と認識しているところでありますが、ほんの一部の営業所とはいいながら、少年の非行や不良行為の温床になっている状況が見られるほか、賭博行為を行なったり、生きた小動物をゲームの景品にするなど、露骨な商業主義の現れとも思われる行為によって国民の厳しい批判を受け、業界に対する国民の不安や疑念を招く営業者が見られることは極めて遺憾なことであります。

こうした状況の中で、去る4月30日風適法の一部改正が国会で可決されました。

改正内容の詳細な説明につきましては別の機会にさせていただきたいと思いますが、今回の改正の要点は、第一は、規制の緩和、第二は、営業に関して行なわれる売春事犯等の防止のための規制、第三は、無店舗型性風俗特殊営業に対する規制等であります。

このうち、アミューズメント業界に直接関係する部分は、規制緩和の部分であろうと思いますが、その一つは、一定期間行政処分を受けたことがない等の基準に該当する営業所は公安委員会の認定を受けることが出来ることとし、その認定を受けた営業所は、構造・設備の変更について、事前承認を要することとされている事項を事後の届出で足りることとし、また、許可証に代えて認定証を掲示することとすること、その二つは、条例で定める特別な事情のある地域においては、午前1時まで営業ができることとすること、その三つは、営業制限地域内で、地震、火災等により営業所が滅失した場合に、一定の要件を満たせば同じ場所で営業を再開することができることとすることなどであります。

また、昨年11月には、業界から要望の強かったクレーンゲームの景品価格の値上げを実施するとともに、今年は、プリペイドカードの金額情報の値上げも実施いたしました。

ここで、皆様に特にお願いしたいことは、これら一連の規制が緩和されたことによって、業界の営業の在り方が国民の批判を受けるようなことになってはならないと言うことでございます。

そのためには、法令の規制や国民からの批判を待って措置するというのではなくて、業界による積極的な自主規制によって所期の目的を達成するという基本的心構えがなければならないと思います。

長引く不況の中での業務運営には大変厳しいものがあろうかと思いますが、広く国民の支持を受けることのできるアミューズメント業界としての地位を確実のものとされますように、今後とも、関係の皆様のご努力を期待いたしたいと存じます。

最後になりましたが、全日本アミューズメント施設営業者協会連合会のますますのご発展とご出席の皆様のご健勝・ご多幸、そしてご事業のご繁栄を祈念いたしましてご挨拶に代えさせていただきたいと思います。ありがとうございました。

ＡＯＵ役員名簿

平成10年5月28日

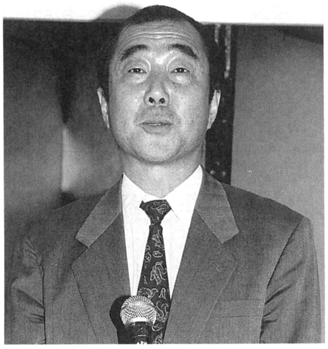
	氏　　名	会　社・役　職	協会役職
会　長	入江　昭造	㈱たつみ娯楽　代表取締役	栃木県会長
副会長	真鍋　勝紀	㈱シグマ　代表取締役	東京都会長
〃	川楠俊太郎	㈱ユウビス　代表取締役	大阪府会長
理　事	長友　隆典	㈱大長商事　代表取締役	福岡県会長
〃	瀧口　　正	㈱タイトー　取締役	東京都理事
〃	上村　文三	㈳青少年育成国民会議　副会長	
〃	井出　信雄	㈶余暇開発センター　主任研究員	
〃	中藤　保則	余暇健康学研究所　主宰者　日体大講師	
〃	加藤　　博	㈱新声社　代表取締役	
〃	梅原　靖三	㈲神共ビルメン　取締役	
〃	谷本　　彰	AOU　専務理事	事務局
監　事	中嶋　豊彦	㈱京葉リース　代表取締役	千葉県会長
〃	宮崎　金助	税理士	
理　事　11名		監　事　2名	合　計　13名


理事 長友　隆典氏


副会長 川楠俊太郎氏


副会長 真鍋　勝紀氏


会長 入江　昭造氏


理事 中藤　保則氏

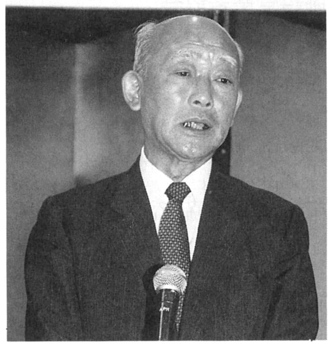

理事 井出　信雄氏

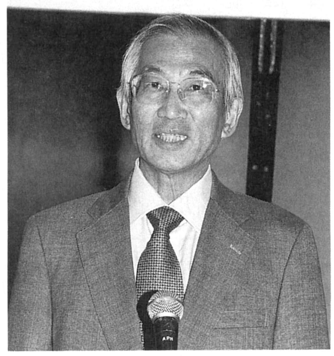

理事 上村　文三氏


理事 瀧口　正氏


監事 宮崎　金助氏


監事 中嶋　豊彦氏


理事 梅原　靖三氏


理事 加藤　博氏

AOU専務理事　谷本彰氏略歴

本籍地・香川県高松市
昭和8年1月2日生まれ
昭和26年3月 北海道立函館水産高等学校卒
昭和40年4月 警察庁保安局防犯少年課
昭和46年4月 総理府青少年対策本部参事官補佐
昭和48年4月 三重県警察本部刑事部捜査第二課長
昭和51年2月 警察庁刑事局保安部防犯少年課課長補佐
昭和56年2月 青森県警察本部警務部長
昭和59年2月 和歌山県警察本部警務部長
平成2年3月 九州管区警察学校長
平成4年4月 三井海上火災保険㈱損害調査業務部顧問


理事 谷本　彰氏

地区 協議会	県名	団体名	〒	事務局所在地	代表者	TEL FAX
近畿	滋賀	滋賀県アミューズメント 施設営業者協会	520―0023	大津市茶が崎４－３ びわ湖パラダイス内	会長 朝日　正博	0775-22-1055 0775-21-6736
	京都	京都府アミューズメント 施設営業者協会	607―8495	京都市山科区日ノ岡鴨土町20 日本科学遊園㈱内	会長 蕭　明彦	075-502-1434 075-594-4045
	大阪	大阪府アミューズメント 施設営業者協会	541―0056	大阪市中央区久太郎町１－２－16 三星中央別館706号	会長 川楠俊太郎	06-263-1381 06-263-1383
	兵庫	兵庫県アミューズメント 施設営業者協会	658―0025	神戸市東灘区魚崎南町６－10－４ ㈱こまや内	会長 内田　徹雄	078-412-2121 078-412-3851
	奈良	奈良県アミューズメント 施設営業者協会	630―8266	奈良市花芝町７ 南都興業㈱内	会長 松村　克彦	0742-23-6253 0742-22-0291
	和歌山	和歌山県アミューズメント 施設営業者協会	640―8482	和歌山市六十谷175－30 ベンダープラニング㈱内	会長 金谷　晴夫	0734-62-6752 0734-62-0112
中国	島根	島根県アミューズメント 施設営業者協会	692―0006	安来市西荒島町33 オートパーラーやすぎ内	会長 福田　照三	0854-28-8502 0854-28-8835
	岡山	岡山県アミューズメント 施設営業者協会	700―0824	岡山市内山下１－３－15ＭＡＳ第３ビル ㈱エムエーエス内	会長 松田　次雄	086-232-4133 086-232-6576
	広島	広島県アミューズメント 施設営業者協会	732―0816	広島市南区比治山本町16－35産業文化センター７Ｆ ㈱プロバックス内	会長 平本　将人	082-252-7428 082-252-7429
	山口	山口県アミューズメント 施設営業者協会	755―0063	宇部市南浜町２－５－35 宇部観光㈱内	会長 萩田　雅重	0836-31-6015 0836-31-6682
	鳥取	鳥取県アミューズメント 施設営業者協会	680―0942	鳥取市湖山町東５－301 ㈱サルビア内	会長 前田　達人	0857-28-9111 0857-28-8877
四国	徳島	徳島県アミューズメント 施設営業者協会	770―0807	徳島市中前川５－７－４ 大光産業㈱内	会長 本間　長次	0886-23-3735 0886-23-0582
	香川	香川県アミューズメント 施設営業者協会	761―0113	高松市屋島西町2473－８ ㈱ゼムス内	会長 神原　研志	0878-43-7500 0878-43-7511
	愛媛	愛媛県アミューズメント 施設営業者協会	790―0941	松山市和泉391－１ 大生実業㈱内	会長 和田　紘一	089-956-1512 089-956-4208
	高知	高知県アミューズメント 施設営業者協会	781―0314	吾川郡春野町南ヶ丘2－5－1 ㈱サンライト内	会長 竹内　良一	0888-42-8755 0888-42-8766
九州 /沖縄	福岡	福岡県アミューズメント 施設営業者協会	813―0062	福岡市東区松島３－30－23 大長商事㈱内	会長 長友　隆典	092-623-2370 092-629-2855
	長崎	長崎県アミューズメント 施設営業者協会	857―0058	佐世保市上町１－６ ㈲佐世保娯楽特機内	会長 島田　武	0956-24-3171 0956-24-3335
	大分	大分県アミューズメント 施設営業者協会	870―0823	大分市東大道１－９－15 ㈲オザキ・エンタープライズ内	会長 宮永　繁	0975-43-2888 0975-44-2319
	熊本	熊本県アミューズメント 施設営業者協会	862―0976	熊本市九品寺5－10－15　スポラ九品寺4F ㈱シマダコーポレーション内	会長 蔦田　亘人	096-372-6588 ＴＥＬ切換
	佐賀	佐賀県アミューズメント 施設営業者協会	841―0201	三養基郡基山町大字小倉字本桜1667－４ ㈱スカイパーク内	会長 三橋　国和	0942-92-2160 0942-92-3312
	宮崎	宮崎県アミューズメント 施設営業者協会	880―0925	宮崎市本郷北方2485-20 ㈱アリサカ内	会長 有坂　順三	0985-52-1314 0985-52-1103
	鹿児島	鹿児島県アミューズメント 施設営業者協会	892―0841	鹿児島市照国町３－21 大見商事㈱内	会長 黒葛　勝行	0992-26-7153 0992-26-7170
	沖縄	沖縄県アミューズメント 施設営業者協会	901―2126	浦添市宮城２－15－３ ㈱沖縄ベンダース内	会長 仲順　利治	098-878-0127 098-878-0128

1998．6．25現在

全国都道府県アミューズメント施設営業者団体名簿

地区協議会	県名	団体名	〒	事務局所在地	代表者	TEL FAX
北海道	北海道	北海道アミューズメント施設営業者協会	003−0827	札幌市白石区菊水元町７条2−5−3 サービスマシン㈱内	会長 田中　亀雄	011−875−9011 011−875−9010
東　北	青　森	青森県アミューズメント施設営業者協会	031−0003	八戸市吹上３−６−４ ㈲青森タイコー物産内	会長 上岡　晴幸	0178−24−5408 0178−47−9376
	秋　田	秋田県アミューズメント施設営業者協会	010−0065	秋田市茨島２−８−２６ ㈱ソユー内	会長 今野　創	0188−24−5111 0188−63−6717
	岩　手	岩手県アミューズメント施設営業者協会	029−4102	西磐井郡平泉町平泉字柳御所157 ㈱アプロ内	会長 葛西　正義	0191−46−5264 0191−46−4881
	宮　城	宮城県アミューズメント施設営業者協会	981−3111	仙台市泉区松森字斎兵衛58−１ ㈱ハニュウ内	会長 羽生　勲	022−374−3451 022−374−5393
	山　形	山形県アミューズメント施設営業者協会	990−0034	山形市東原町4−17−5 ㈱ニチエイアミューズメント内	会長 松田　修	0236−42−0008 0236−42−0012
	福　島	福島県アミューズメント施設営業者協会	965−0055	会津若松市石堂町７−７ ㈱会津クラウン自動機内	会長 松川　稔	0242−26−4613 0242−26−4613
関　東	茨　城	茨城県アミューズメント施設営業者協会	302−0015	取手市井野台２−３−49 大野商事㈱内	会長 大野　圭一	0297−73−0005 0297−73−0004
	栃　木	栃木県アミューズメント施設営業者協会	321−1403	日光市下鉢石町840 ㈱たつみ娯楽内	会長 入江　昭造	0288−53−3355 0288−53−0555
	群　馬	群馬県アミューズメント施設営業者協会	373−0852	太田市新井町337−19 北関東サトミ内	会長 里見　浩臣	0276−46−2857 0276−46−2803
	埼　玉	埼玉県アミューズメント施設営業者協会	362−0034	上尾市愛宕1−16−8 ㈱エーディーケイ	会長 新井　一夫	048−775−2412 048−775−2198
	千　葉	千葉県アミューズメント施設営業者協会	284−0001	四街道市大日547 ㈱京葉リース内	会長 中嶋　豊彦	043−421−3038 043−421−3085
	新　潟	新潟県アミューズメント施設営業者協会	940−0043	長岡市土合２−３−15 ㈲プレイランド内	会長 桜井偉久男	0258−32−8061 0258−37−6755
東　海	神奈川	神奈川県アミューズメント施設営業者協会	211−0025	川崎市中原区木月389住吉名店センター303 ㈲東横娯楽内	会長 村山　嘉男	044−411−6088 044−411−9821
	山　梨	山梨県アミューズメント施設営業者協会	400−0861	甲府市城東2−10−22 ㈲ニュースター内	会長 畑　晴夫	0552−32−7570 0552−32−7722
	長　野	長野県アミューズメント施設営業者協会	385−0052	佐久市大字原399 ㈱レジャーランド内	会長 井出　邦明	0267−62−0717 0267−63−3863
	静　岡	静岡県アミューズメント協会	431−0102	浜名郡雄踏町宇布見4863−55 ㈲東名遊園内	会長 加茂　善康	053−596−2221 053−596−2225
東　京	東　京	東京都アミューズメント施設営業者協会	101−0041	千代田区神田須田町１−４−１ ＴＳＩビル６Ｆ	会長 真鍋　勝紀	03−3253−5692 03−3253−5688
中　部	石　川	石川県健全娯楽業協会	923−0311	小松市木場町ゆ−28 北陸レジャー機器㈱内	会長 東　源太郎	0761−43−0048 0761−43−0049
	福　井	福井県アミューズメント施設営業者協会	919−1303	三方郡三方町三方48−40 ㈱スイング・アカオ内	会長 赤尾　龍一	0770−45−2020 0770−45−2771
	岐　阜	岐阜県ゲーム機オペレーター協会	501−0116	岐阜市大菅２−78−２トッキビル 岐阜特機㈱内	会長 真鍋　巧	058−253−0665 058−253−7109
	愛　知	愛知県アミューズメント施設営業者協会	467−0806	名古屋市瑞穂区瑞穂通7−22 中央産業㈱内	会長 位田　宗一	052−851−9291 052−841−3333
	三　重	三重県アミューズメント施設営業者協会	519−0401	度会郡玉城町世古345 ㈱ユウアンドユウ内	会長 松本　静雄	0596−22−0568 0596−27−0755
	富　山	富山県アミューズメント協会	933−0804	高岡市問屋町９ ㈱日高商会内	会長 秋田　康夫	0766−24−3555 0766−24−3574

北海道

総会を開催 役員改選で田中会長留任 5月25日

北海道アミューズメント施設営業者協会（田中亀雄会長）は5月25日、総会を開催した（札幌ロイヤルホテル、午後4時30分～、出席社7名）。

◎平成9年度事業報告および収支決算報告

◎平成10年度事業計画および収支予算案

いずれも異議無く承認された。

◎役員改選

会長・田中氏留任となった。

栃木県

第14回定期総会を開催 役員改選で入江会長留任 6月10日

栃木県アミューズメント施設営業者協会（入江昭造会長）は6月10日、第14回定期総会を開催した（ホテルニューイタヤ、出席者50名）。

◎平成9年度事業報告

◎平成9年度収支決算書報告・監査報告

◎平成10年度事業計画案

◎平成10年度予算案

◎任期満了に伴う役員改選の件

入江会長留任、副会長は富田繁雄氏㈱ジィェス）、渡辺正雄氏㈱エグゼ）、阿部行雄氏（阿部商事）の3名が加わり計5名になった。

総会終了後、富士電気顧問・稲積宏典氏による講演、各メーカーによる商品説明、来賓の県警本部生活環境・中山課長、島課長補佐による風営法改正の要点説明などが行なわれた。

群馬県

第15期通常総会を開催 通常総会議案を審議 5月13日

群馬県アミューズメント施設営業者協会（里見浩臣会長）は5月13日、第15期通常総会を開催した（草津温泉ナウリゾートホテル、午後3時～5時30分）。



群馬県協会、第15期通常総会の模様（5月13日）

同総会では来賓に、県防犯協会・金山雅一専務理事、県警生活安全企画課・須藤営業係長、協会顧問土田行政書士事務所・土田武氏を招き、会長挨拶、来賓祝辞のあと次の議題が審議された。

◎平成9年度事業報告、決算報告の承認の件

◎平成10年度事業計画案、予算案の承認の件

◎メーカー各社新背品のPR

◎意見交換

・800円景品プライズマシンにつき

・アダルトビデオ提供規制につき

・会員増強につき

・消費税転嫁につき

静岡県

韓国ソウル市にて研修旅行を実施 5月17～19日

静岡県アミューズメント協会（加茂善康会長）は5月17～19日、韓国ソウル市にて研修旅行を実施した。

5月17日

5月例会を開催。

◎AOU年会費増額の件

今期中例会にて協議の上、会員のコンセンサスを得ることにした。

◎7月例会の件

県警講演会を開催するため、県警との日程調整の上、例会前に役員会を開催することとなった。

◎各委員会報告



5月18日

終日フリータイム。

「市内ゲームセンターを見学。1プレイ料金20～30円。5年前の太田万博の時から比べると、相当ゲームコーナー内が明るくきれいになり、マシンも良くなった感じがする。日本製のゲームが多くビデオソフトはほとんど日本製。プリクラが改造してあちらこちらに設置してあったが、プレイしている所は見られなかった」。

5月19日

午前中、ライター他景品雑貨を製造販売する会社を参加会員の紹介で訪問し、見学・商談。



愛知県

平成10年度定例総会開催
通常総会議案を審議
5月26日

愛知県アミューズメント施設営業者協会（位田宗一会長）は5月26日、平成10年度定例総会を開催した（名古屋サンプラザ萩の間、午後1時30分～3時、出席者22名、委任状31名）。

◎平成9年度決算書および活動報告

全会一致で承認。

◎定款第21条の改正

現在年会費1社1万8000円を平成10年度より1社2万3000円に値上げすることを全会一致で承認。

◎平成10年度予算案および活動報告

全会一致で承認。

三重県

第13回定期総会を開催
AOU会費等につき審議
5月15日

三重県アミューズメント施設営業者協会（松本静雄会長）は5月15日、第13回定期総会を開催した（津市ベルセ島崎、午前11時～、出席者16社、委任状8社）。

◎平成9年度活動報告収支決算報告承認の件

◎平成10年度活動計画（案）収支予算書（案）承認の件

◎AOU会費について

AOU会費1万円への引き上げについては、協会予算より支出することで承認。

◎その他

大阪府

第14回定時総会を開催
通常総会議案を審議
6月4日

大阪府アミューズメント施設営業者協会（川楠俊太郎会長）は6月4日、第14回定時総会を開催した（ホリデイイン南海大阪、午後5時～7時、出席者45名、委任状出席51名）。



大阪府協会、第14回定時総会の模様（6月4日）

会長挨拶、来賓の府警生活安全部保安第一課・長山健二警視挨拶のあと次の議題が審議された。

◎平成9年度事業報告

◎平成9年度収支報告

◎平成10年度事業計画案

◎平成10年度収支予算案

以上、異議無く承認された。

奈良県

第9回定時総会を開催
通常総会議案を審議
5月29日

奈良県アミューズメント施設営業者協会（松村克彦会長）は5月29日、第9回定時総会を開催した（共済会館やまと会議室、午後4時～7時、出席者8人、委任状出席6人）。

◎平成9年度事業報告

◎平成9年度収支報告

◎平成10年度事業計画（案）

◎会費（年会費）改定について

◎平成10年度収支予算（案）

岡山県 香川県

第13回目の交流会を開催
5月18日

岡山県アミューズメント施設営業者協会（松田次雄会長）と香川県アミューズメント施設営業者協会（外山喜平会長）は5月18日、第13回目の香川・

岡山交流会を開催した。

今回の幹事協会は香川県。交流会は、香川県仲多度郡琴平町の琴参閣にて催された。参加者は香川6名、岡山10名のほか、徳島2名、愛媛2名、高知1名、その他1名の計22名。翌15日は、午前10時より満濃ゴルフ倶楽部にてゴルフ大会が開催され、岡山県協の小原啓司氏（㈱エムエーエス）が優勝した。尚、次回の交流会は10月頃の開催を予定している。

広島県

総会を開催 役員改選で平本会長再選

5月27日

広島県アミューズメント施設営業者協会（平本将人会長）は5月27日、総会を開催した（広島YMCAホール、午後3時30分～5時、出席者16名、委任状出席21名、オブザーバー8名、警察関係4名、事務局2名）。

◎平成9年度事業報告及び決算報告並びに監査報告について

◎平成10年度事業計画案及び平成10年度収支予算案について

以上、異議無く承認された。

◎任期満了に伴う役員改選について

総会に先立って開催された理事会で審議された原案が事務局より説明され、原案通り承認された。尚、新理事として中国コナミ㈱の玉井康夫氏が就任。平本会長、近藤副会長は再任、広域オペレーターを代表しての副会長は㈱タイトーの渋谷寛氏が就任した。

◎報告連絡事項

・退会会員（4社）、優良店舗表彰の紹介

・ゲームの日のイベント受賞紹介

・AOU年会費の増額と、全国各県協会の年会費を説明したうえ、県協会の今期年会費は現状とし、予算の執行状況を踏まえ平成11年度に改めて値上げについて検討する。

・ゲームセンターにおけるカード式遊技設備の取扱要領

・広島県が実施する平成10年度広島県「ダメ。ゼッタイ。」普及運動の後援

・県青少年健全育成条例による有害刃物類の指定（バタフライナイフ）

◎来賓挨拶

県警本部生活安全部管理官兼補導官・宇塚良治氏、同生活安全企画課課長補佐・仲島悟氏による来賓挨拶が行なわれた。

香川県

第14回総会を開催 神原氏を新会長に選出

5月19日

香川県アミューズメント施設営業者協会（外山喜平会長）は5月19日、第14回総会を開催した（琴参閣、午前11時～正午、出席者9名、委任状1名）。

◎年間活動状況報告及び収支報告

◎収支予算案

◎事業計画案

以上異議無く承認された。

◎役員改選

任期満了に伴う役員改選が行なわれ、神原研志副会長（㈱ゼムス）が新会長に就任、外山喜平氏は副会長に就任した。

長崎県

理事会を開催 AOU総会などにつき審議

5月20日

長崎県アミューズメント施設営業者協会（島田武会長）は5月20日、理事会を開催した（長崎市・ホテルセントヒル長崎、午前11時～午後1時30分、出席者8名）。

◎第9回AOU臨時総会について

臨時総会にて決議された会費値上げなどにつき県協会の対応を協議し了承

◎ゲームの日の催しについて

昨年と同じ方法で実施する。

◎会員活動について

会員の増強、県内の業界の実態調査、その他を広報委員を中心に会員全員で努力する。

◎本年度総会について

10月15日午前11時より同所にて開催する予定。

◎その他

大分県

平成10年度通常総会開催 県警より講師を招き勉強会を実施

5月13日

大分県アミューズメント施設営業者協会（宮永繁会長）は5月13日、平成10年度通常総会を開催した（大分市・コンパルホール、午後2時30分～、出席者13社13名）。

◎平成9年度事業報告、決算報告、監査報告、会務報告

◎平成10年度事業計画案、収支予算案

異議なく承認された。

◎役員改選

副会長に愛甲清幸氏（㈱セガ・エンタープライゼス）が、副会長の中原孝義氏（㈱タイトー）が理事に就任したほか、全員留任となった。

◎講話

午後3時40分より講話が行なわれた。

「少年非行の現状と今後の対策について」

講師／県警本部生活安全企画課少年対策室長・真子春雄氏

「風俗営業の健全化対策」

講師／県警本部生活安全企画課営業補佐・浜小路和生氏

㈳日本アミューズメントマシン工業協会（JAMMA）

JAMMAは5月22日、大箱根カントリークラブにて通常総会懇親ゴルフコンペを開催。10組37名が参加。



優　　勝／里見　治（サミー㈱）
準優勝／熊谷俊範（㈱エイブルコーポレーション）
第３位／田中　力（㈱トーワジャパン）
ベスグロ／里見　治（サミー㈱）
ドラコン／滝沢信夫（グローリー商事㈱）
〃／西田啓二（㈱リバーサービス）
〃／本田重正（泉陽機工㈱）
〃／門　良一（加賀電子㈱）
ニアピン／橘　正裕（㈱ナムコ）
〃／高橋進次（加賀電子㈱）
〃／豊嶋真人（㈱エイティング）
〃／安藤昌平（データイースト㈱）
〃／里見　治（サミー㈱）
〃／滝沢信夫（グローリー商事㈱）

日本娯楽機械オペレーター協同組合（JOU）

JOUは5月14日、Jクラシックゴルフクラブにてゴルフコンペを開催。4組15名が参加。

優　　勝／岡崎政弘（大光産業㈱）
準優勝／森田寛正（㈱モリタ）
第３位／松本昭夫（㈱エフジィエル）
ドラコン／波岡　護（㈱シグマ）
ニアピン／飯田弘敬（㈱エフジィエル）
〃／渡辺公二彦（㈱エッチシー）
〃／雅楽　淳（㈱大阪娯楽機製作所）
〃／波岡　護（㈱シグマ）

全日本遊園施設協会（JAPEA）

JAPEAは6月5日、札幌ゴルフ倶楽部輪厚コースにて第30回JAPEAゴルフコンペを開催した。

優　　勝／森本武彦（㈱サノヤス・ヒシノ明昌）
準優勝／本田重正（泉陽機工㈱）
第３位／能美政彦（㈱ジェイ・アール・イー）

〈シニア部門〉
優　　勝／能美政彦（㈱ジェイ・アール・イー）
準優勝／山田三郎（泉陽興業㈱）
第３位／松川紘士（㈱禪）

東京都アミューズメント施設営業者協会（TAMOA）

TAMOAは6月11日、茨城ゴルフ倶楽部にてゴルフコンペを開催。5組20名が参加した。

優　　勝／桐谷克己（TAMOA事務局長）
準優勝／山本隆司（中央娯楽㈱）
第３位／橘　正裕（㈱ナムコ）

㈱ナムコ

㈱ナムコは5月20日、川奈ホテル・ゴルフコースにて第7回ナムコ・クラシックを開催した。

優　　勝／内田　博（㈱友栄）
準優勝／原野直也（㈱アトラス）
第３位／小倉忠広（㈱ジーエム商事）

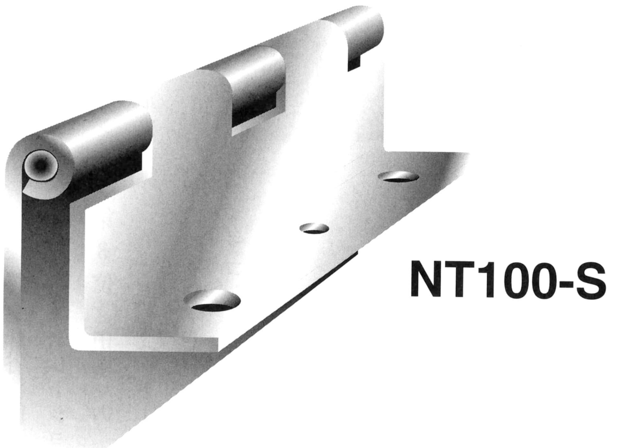


ゲーム機専用蝶番

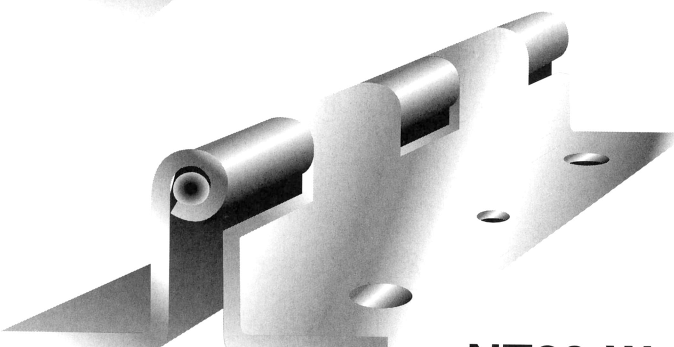
フロントドアーヒンジ標準化

12mm、15mm厚の扉にピッタリ

この蝶番は永年のゲーム機メーカー様への納入実績よりその条件を集約して完成したものです。



NT100-S



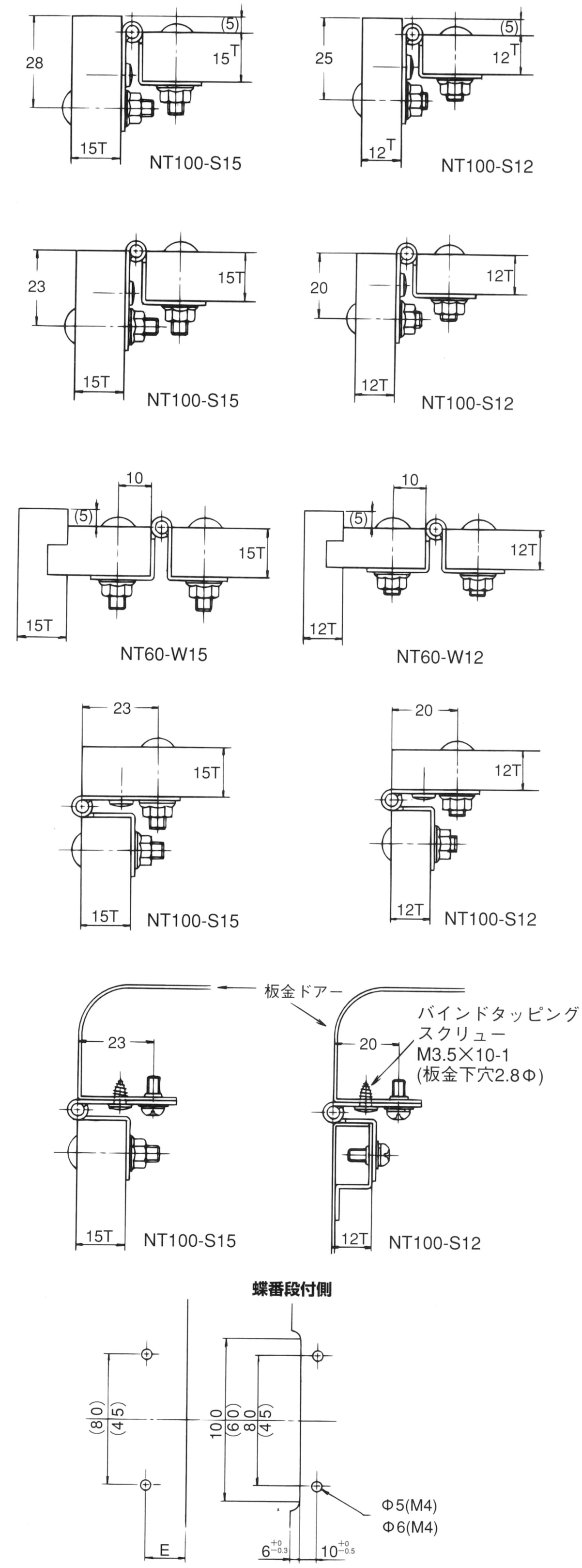
NT60-W

材質/SPC-C 1.2ｔ　仕上/クローム3号メッキ　カール6ϕ

詳細資料とサンプルは下記へご請求下さい。
無料にてお送りいたします。

> 特注蝶番について
> 専用蝶番でサイズ、機構、仕上げなど不都合なことがございましたら少量による特別生産が可能です。図面、仕様書をFAXいただければお見積り、試作の 製作を敏速に対応いたします。

ドアーのタイプ別取付断面図



資料請求は………

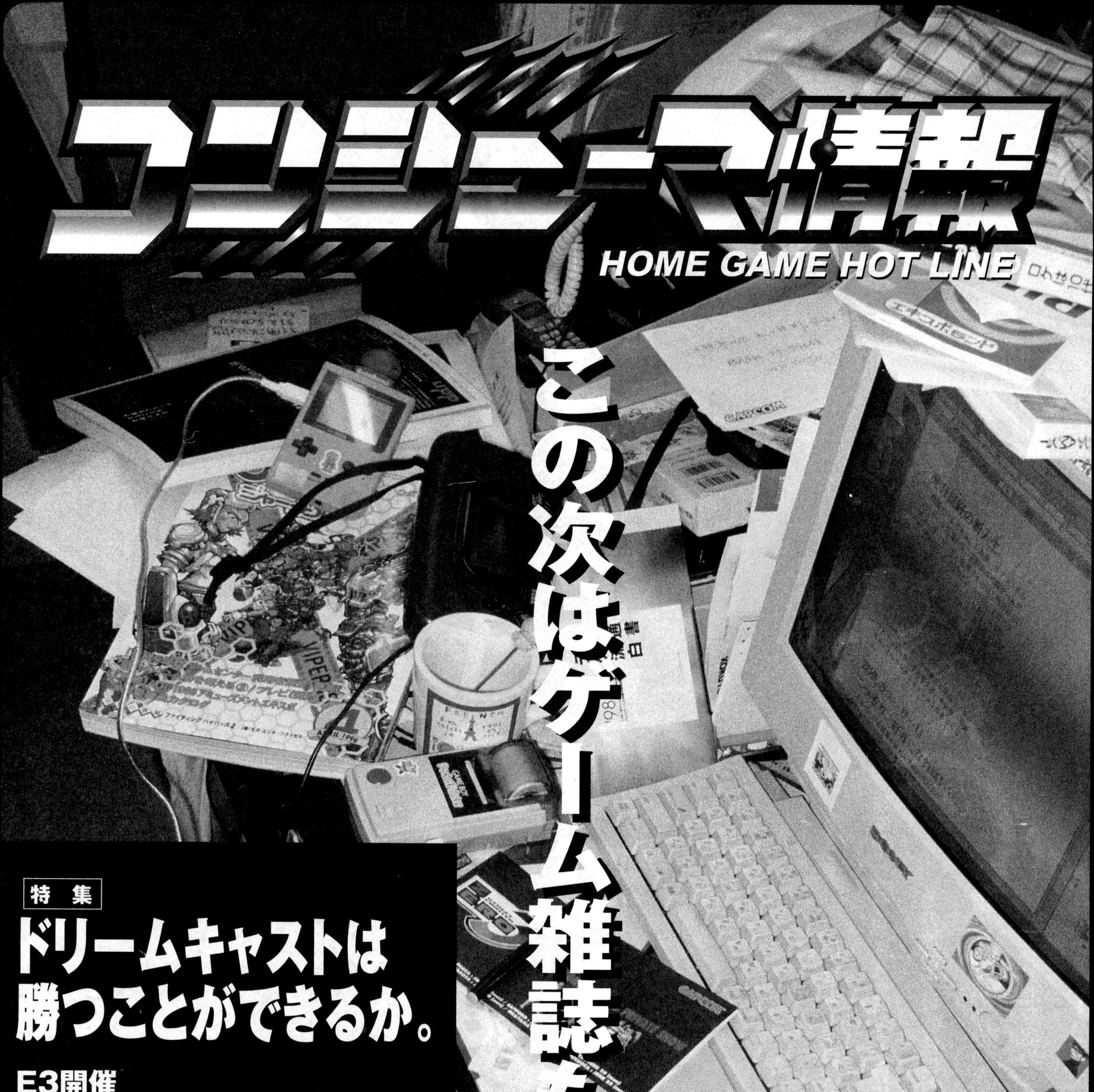
nitto

まごころをお届けします……
日東金属株式会社
東京都世田谷区奥沢7-11-5

TEL(03)3704-0161 / FAX(03)3704-0170

コンシューマ情報

HOME GAME HOT LINE



この次はゲーム雑誌も次世代だ。

特集

ドリームキャストは勝つことができるか。

E3開催

ネットワークゲームの現在 その1

●CHECK GAME 〜私立ジャスティス学園〜

25ans以上のユーザーは、こっそり、好きになればいい。

OLユーザーをすくえ！

●PUBLIC RELATINOS OF GAME

広報と宣伝は違う

コンデンスニュース

●Consumer Leader

ついに中古ソフト問題が法廷に持ち込まれた

1 9 9 JULY 7

文・田村 修二

特集

ドリームキャストは勝つことができるか。



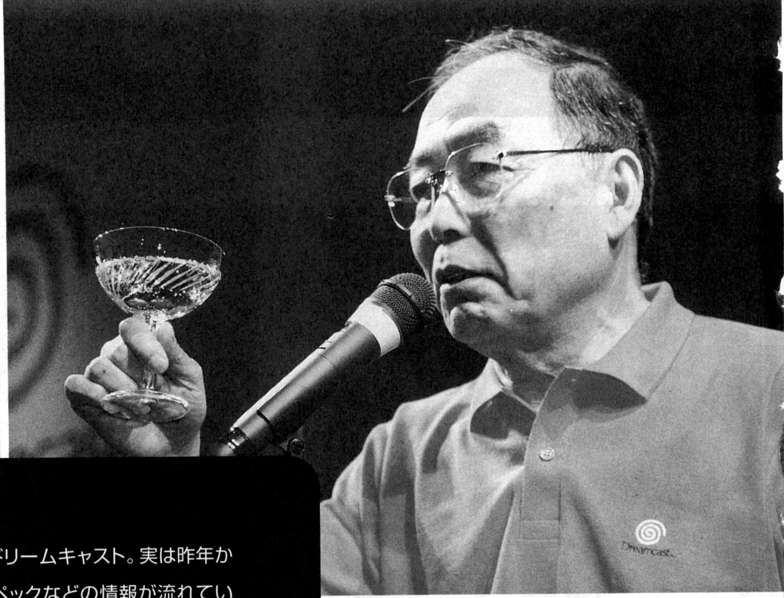






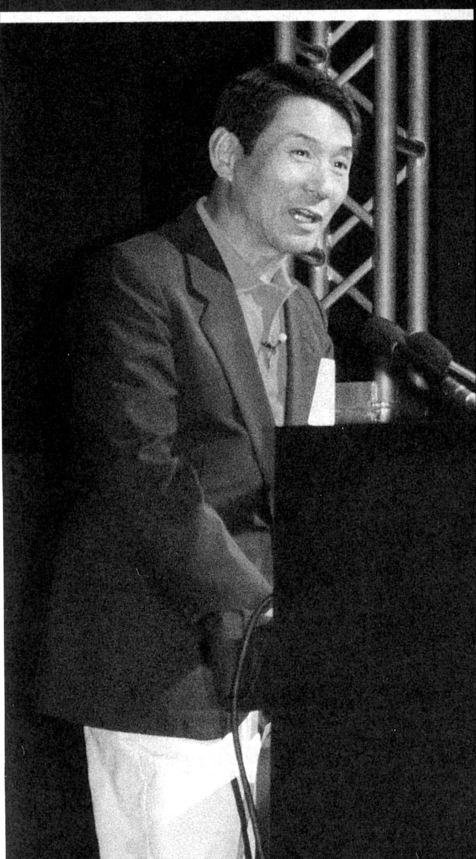
ついにセガの次世代ゲーム機「ドリームキャスト」が発表された。
昨年からウワサされていただけに、フタを開けてビックリという衝撃は少なかったものの、
その性能や可能性に対するソフトメーカーの評価は予想以上に高め。
なにかと陰湿な話題の多かったゲーム業界の久々に明るい話題になったと言えるだろう。
果たして、自ら敗北を認めたセガは、この「夢を広く知らしめる」という意味を持つ
「ドリームキャスト」で勝利することができるのだろうか。







ついにその姿を見せたドリームキャスト。実は昨年からインターネット上で、スペックなどの情報が流れていただけに、思ったほどの衝撃はなかったという声は意外と多い。むしろ思ったよりも無難な仕上がりで、個性を感じないと語る関係者が多かったようだ。逆に言うと、このドリームキャストは極めてセガらしくないハードなのである。例えば、アーケードからの移植を最優先に考えたというわけでもなく、あまりにもソフト戦略が不透明だという指摘も少なくない。それでは、このドリームキャストとは一体なんなのか。答えは簡単、入交社長就任時の広報コメントにあった「ネクストステージでトップシェアを獲得するため」に考えられたハードなのである。具体的に言えば、最高の映像表現能力を実現、21世紀に向けた新しい遊びの提案、凡用性の高い開発環境の提供といったもの。ある意味では、NINTENDO64のコンセプトに対して、セガが出した別の回答と言ってもいいかもしれない。それほど、ドリームキャストは次世代を意識して開発されているように感じる。そして、その代表的なシステムが、単体でも携帯ゲームとして遊べる「ビジュアルメモリ」だろう。アイデアそのものは、NINTENDO64とゲームボーイを接続する「64GBケーブル」や「DT」、プレステの「小型PDA」となんら変わることはないが、アーケードゲームとも連動できるという点はセガの圧倒的なアドバンテージ。期待の通信モデムは、サターンで発売が予定されていたハードディスクのような外部記憶媒体が発売されない限り、通信対戦以上の恩恵を得られることはできないだろう。しかし、もしそれが実現するならば、パソコンゲームを越える遊び方も提案できるはず。そして、最も重要なことは、ドリームキャストの開発環境がプレステ並みに参入しやすいことだ。なにしろその開発はWindows95でも十分なのである。ロイヤリティなどの契約内容によっては、きっとプレステ開発メーカーの多くが参入し、プレステ追撃のインフラは早いうちに完成するはずだ。

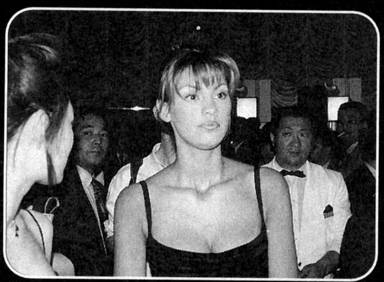












Dreamcast™

とはいえ、このドリームキャストの評判はあまりユーザーによろしくない。予定されている同時発売ソフトの5タイトルが未発表（9月中に行われるカンファレンスで発表予定）のために判断できないというのも事実だが、サターン切り捨てへの憤りもあるという。多分ほとんどのユーザーにとって、今年最も稼働率の高かったゲーム機はサターンに違いない。にもかかわらず、ドリームキャスト発表日の新聞広告は「セガは、倒れたままなのか？」というキャッチコピー。これは事実上の敗北宣言である。セガはこれを新聞紙上でやってのけた。確かに印象的なプロモーション展開には違いないが、やはりユーザーやサードパーティの一部はこれを悲痛な思いで見たという。しかし、セガとしてはサターンから次世代ゲーム機に早く移行したいというのもあったのではないだろうか。一般にプレステのプログラマーのうち、サターンのプログラミングもできるのは3人に1人だと言われている。というのは、サターンに搭載されているツインCPUを制御するのが難しいからで、これはセガの開発陣でさえ頭を痛めるほどだという。しかもサターンは、マニア向けゲーム機というイメージが定着してしまった。コンシューマ事業での成功を目指すセガが、新しいプラットフォームで仕切り直しを考えても不思議ではないだろう。そして、汎用性の高い「ウインドウズCE」をOSとし、メモリは16Mバイトを搭載（当初のウワサでは24Mバイトだった）。そのどれもが、サターンの反省を踏まえ、開発しやすいシステム作りを目指した結果のように感じる。ちなみに、ドリームキャストのCPUは、日立製作所のクラス最高性能を誇るプロセッサー。組み込み型マイコンと呼ばれるSHシリーズの「SH-4」だ。なんでも動作周波数が200MHzのもので、一万個ロットで一個あたり4千円と低価格。今後はマルチメディア家電に多用されることが予想されている。また、3D表示にはPowerVR2というグラフィックエンジンを搭載。CD-ROMドライブが最高12倍速という点を除くと、比較的“今”の技術が盛り込んであるというのも大きな特徴だ。そういう意味では、確かに無難な作りではあるが、基本はキチンと押さえていると言えるのかもしれない。となると、気になるのは対応タイトルだけである。ちなみに、現在ドリームキャストのタイトルとして発表されているのは、ワープの『Dの食卓2』のみ。ドリームキャストを牽引するタイトル不足を指摘する声は少なくない。

ドリームキャストだけが持つ可能性

ゲームクリエイターに高く評価されるその理由

待ちに待った次世代ゲーム機「カタナ」の発表だったが、結果的には「ドリームキャスト」という正式名称が分かっただけ。同時発売ソフトの発表もなく、どうも歯切れの悪いものだった。しかもドリームキャストは、プレステなど各ゲーム機のいいとこ取りをしただけのニューハードというイメージが強く、中途半端な印象を最初に持ったことも事実だ。とはいえ、有名人が多く参加した発表パーティは翌日のワイドショーで紹介されるほどの露出ぶり。せがた三四郎もよくワイドショーで紹介されたが、新聞の全面広告をはじめ、新しいプロモーション戦略がそこにあったように思う。そう考えたとき、セガは新しい挑戦を始めたのだなと改めて感じることができた。そして、ゲームはハードではなく、ソフトで決まるという当たり前のことを考えると、ドリームキャストが目立つ必要もなかったわけだ。実際その後の取材で、多くのゲームクリエイターがこのドリームキャストを予想以上に高く評価していることが分かった。例えば、他のプラットフォームで核となるソフトを現在開発しているクリエイターも「最終的にはセガに行くよ」と発言。同じ組むなら、ソニーよりもゲームの分かっているセガだ…という声は驚くほど多い。しかし、ドリームキャストの販売目標は、発売一年後で200万台。現行ゲーム機の出荷台数とは較べものにならない数字である。これでは営利優先型のメーカーは当然参入してこないだろう。にもかかわらず、多くのクリエイターがドリームキャストに魅せられている。やはりこれはドリームキャストがあまりにも無個性だからではないだろうか。だから、何色にも染めることもできる。そこに彼らはドリームキャストの可能性を見つけたに違いない。



Dreamcast Performance

CPU／SH4（日立製）:128bitグラフィックエンジン内蔵RISC CPU
　動作周波数200MHz　360MIPS　1.4GFLOPS
グラフィックエンジン／PowerVR2（NEC）※秒間300万ポリゴン以上表示可能
サウンドエンジン／64チャンネルADPCM（ヤマハ XG音源）
メインメモリ／16Mバイト（64Mbit SD-RAM ×2）
内蔵モデム／33.6kbps　※V42及びMNP5までフルサポート
OS／Windows CE カスタムバージョン
CD-ROMドライブ／最高12倍速
最大同時発色数／16,777,216色
画像表示処理機能／バンプマッピング、フォグなど
データセーブ方法／PDA（ビジュアルメモリシステム）を使用
本体最大寸法／190mm（W）×195mm（H）×78mm（D）
本体重量／2.0kg
備考／時計機能を本体に内蔵
発売日／11月20日発売（予定）
価格／価格未定 ※2〜3万円

Dreamcast PDA-Visualmemory Performance

CPU／超省電力型 8bit
メモリ／128KByte
ディスプレイ／48ドット（W）×32ドット（H）モノクロ液晶（LCD）
ディスプレイ・サイズ／37mm（W）×26mm（H）
外寸／47mm（W）×80mm（H）×16mm（D）
電源／ボタン型電池×2　オートオフ機能あり
サウンド／PWM音源 1ch
重量／45g

E3開催。

5月28日（金）～30日（日）の3日間、今年もアメリカのアトランタで、世界最大規模と言っても過言ではないゲームイベント「E3」（Electronic Entertainment Expo）が開催された。最近はこの「E3」で新タイトルを発表する日本のゲームメーカーも多く、注目度は抜群。特に任天堂（現地法人は、ニンテンドウ・オブ・アメリカ/NOA）は「スペースワールド」以上のビックタイトルを発表することも多く、特に日本よりもタイトル数が多く売れ行きも好調なNINTENDO64の動向は見逃せないポイント。任天堂の開発陣も春の「E3」と秋の「スペースワールド」を中心に、開発スケジュールを調整しているという。そして、今年の「E3」もNOAが話題の中心となった。なにしろ昨年と同じくブースは最大。地味なイメージのある任天堂なのだが、NOAはブースからマスコミ用リリースに至るまで、すべてが驚くほど派手。ある意味で、アメリカのNINTENDO64は、日本におけるプレステ以上のアカ抜けたイメージを持っているのである。しかも、日本で社会現象を起こした『ポケットモンスター』がついにアメリカで発売されるとあって、携帯ゲーム機市場の活性化も期待されている。ちなみに、アメリカでのタイトルは『ポケモン』（版権の関係でこちらが正式名に）。発売は9月28日で、アニメのほうも9月7日から始まるという。また、NINTENDO64の『ゼルダの伝説～時のオカリナ』も予想以上に注目されており、アメリカではウォルト・ディズニー並みに尊敬されているという宮本茂氏への期待は日本では想像がつかないほど…。また、64DDについての新しい情報は少なかったが（アメリカでの発売は日本より遅れる模様）、ゲームボーイカラー（日本での発売は9月下旬）も展示され、NOAの勢いを感じた関係者も多い。正直、N64ゲーム専門誌の編集者は日本での劣性のストレスをいつも「E3」で晴らしているのではないだろうか。一般ゲームマスコミにしても「E3」で任天堂の力を体感するからこそ「日本でも任天堂はやってくれるに違いない」といった漠然とした期待をするのだと思う。また、NOA以外ではやはり好調なソニー・コンピュータエンタテインメント（現地法人は、ソニー・コンピュータエンタテインメント・オブ・アメリカ）が印象的。ほとんどのタイトルが日本未発表のもので、本格的にこれらが日本版へと移植されると、停滞気味のプレステ市場が一転するかもしれないと感じた。もちろん、それはプレステに参入している他のメーカーのブースでも感じられることだ。例えば、『鉄拳3』をはじめとして多くのタイトルを展示していたナムコでは、シリーズ最新作『パックマン3D』に注目が集まった。それと、セガ（現地法人は、セガ・オブ・アメリカ）は先日発表した「ドリームキャスト」の展示をせず、アーケードゲームとパソコンゲームの展示が目立った。一時は、99年秋にアメリカで発売すると言われていた「ドリームキャスト」だが、先日の発表で発売未定に変更。今年になって従業員の25%をリストラするなど組織再編を進めているセガ・オブ・アメリカだが、次の戦略に移行するのに時間がかかっているのもしれない。とはいえ、セガソフト・ネットワークのネットワークサービスが「ドリームキャスト」を使ったオンラインサービスを行うとも発表。通信世界でのアドバンテージをどう今後展開するかによっては、日本のネットワークゲーム市場も一変するかもしれない。そもそもゲームのムーブメントはアメリカから約5年遅れでやってくるとも言われている。となると、そろそろ日本でもネットワークゲームが爆発的にヒットしてもいいはずだ。というわけで、今後の日本におけるゲーム業界の動向を占うことのできる「E3」。目立った動きとなるとこのくらいだが、全体的には「E3」で発表されるビックタイトルも減ってきた感がある。これも最近は新作タイトルの発表の場として「東京ゲームショウ」が定着してきたためだと考えられるが、この「東京ゲームショウ」はほとんど子供向け。そのため「E3」のような大人向けのゲームイベントを国内で望む声も多い…。来年の「E3」は、5月13日からロサンゼルスで開催されることになっている。

文・田村修二

ネットワークゲームの現在 その1

日本最強のネットワークゲームの先にあるもの

取材・構成　田村修二

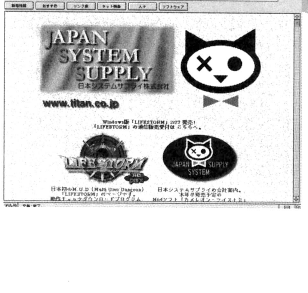
日本のネットワークゲームをリードする小さなソフトメーカー・日本システムサプライ。実は背景にコンシューマ業界を変えるかもしれない壮大な計画が用意されていたのだ。そんなメーカーだからこそ知っているネットワークの現在と未来をここで考えてみる。



日本システムサプライ株式会社
代表取締役　河村 克巳さん
50年滋賀県大津市生まれ

いよいよ始まる「デジパーク」計画は、夢の実現を意味するのかもしれない





ネットワークゲームの先にある壮大なデジパーク計画

いよいよネットワークゲームの波が本格的にやってくる。セガの次世代機・ドリームキャストには、標準でモデムが内蔵され、ネットワークを前提としたゲーム開発もスタート。ネットワークゲームがブームとなる日も意外と近い将来なのかもしれない。というのは、ネットワークゲームの進化スピードは日進月歩。すでにアイデアが出尽くしたと言われる他のゲームジャンルに較べて、唯一活気に満ちているジャンルなのである。というわけで、日本初のリアルタイム・マルチユーザーRPG『ライフストーム』を開発した、日本システムサプライで、現代のネットワークゲームが抱える問題点などをいろいろと聞いてみた…。

——そもそもネットワークゲームを開発しようというキッカケはどのあたりにあったのでしょうか。

河村さん　昔から情報機器をはじめ、本や雑誌などを含めた文章そのもの、人に情報を伝達したりされたりすることに非常に関心があったんです。だから、必然的にコンピュータに興味を持ちましたね。それで、コンピュータというのはネットワークでつなぐことによって、初めてコンピュータらしい使い方ができるんじゃないかと。そもそもメディアというのは、アイデアを媒介するものだと思っているんですけど、それならば、文章や言葉より、絵を見せたらもっと伝わるじゃないか、同時に声も出して、BGMがあればもっと伝わるんじゃないか。そういうところに、マルチメディアという言葉もあるんですけど、いままでバラバラに使われていたメディアが、コンピュータによって統合され全部いっしょになる。でも、それは双方向じゃないと意味がないんですよね。お互いがやり取りして初めて意味がある。そして、そのインターフェンスには必ずゲームが必要なんじゃないかと。というのも、ビジネスソフトだと文字情報と数字だけなんです。だから、すべての人が使うためには、ゲームなんです。

——なるほど、ある意味では長年の夢のカタチが『ライフストーム』でもあるわけですね。

河村さん　そうですね。正確には4年前に高価なワークステーションを手に入れまして、それが第一歩でした。そして、この『ライフストーム』も含めた「デジパーク」計画もこれから本格的に進めていきます。実はこれ登録商標なんですけども（笑）、いわゆるデジタルの公園ということで、デジパークなんです。そして、この「デジパーク」では、ゲームバンクのようなゲームデータを配信するシステムがあったり、バトルネット対戦のためのスペースなどもあります。で、このサーバー（ネットワークの核になるコンピュータ）技術や運営ノウハウも含めて、これから他のソフトメーカーさんに提供していくことにしているんです。

——いわゆるネットワーク上のサイバースペースだと思えばいいわけですね。ある意味では、これはネットワークゲーム専用の新しいプラットフォームと考えることもできますね。ちなみに、ドリームキャストなどのコンシューマ機には対応するんでしょうか。

河村さん　まぁ、技術的には、この「デジパーク」の中で、ニンテンドウ64のようなコンシューマゲーム向けのネットワークゲームを提供したり、様々なゲームデータの配信をすることも可能です。今年『ライフストーム』を始めたことで、実際にいくら投資したらいくら儲かるんだというノウハウの提供もできるようになりましたし、特にユーザーに対してのサポートサービスについての方法論も提供できるようになりました。

——なんにしても、この「デジパーク」計画が一般化すれば、日本のネットワークゲームは爆発的にインフラが進むことになりそうですね。

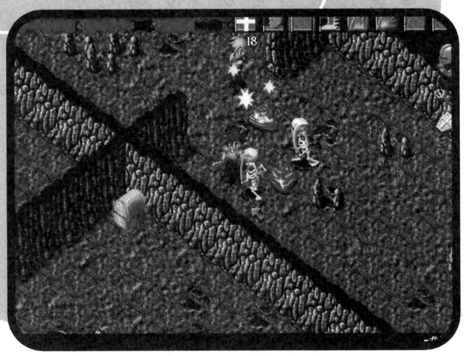
いよいよ日本でも本格化するネットワークゲームの問題点

——では、これからのネットワークゲームの問題点というと、どのようなものが考えられますか。

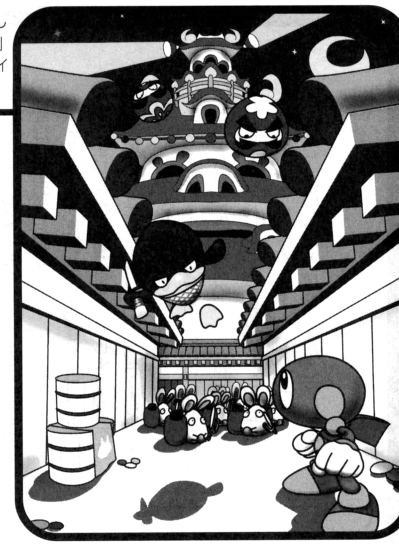
河村さん　ウチの『ライフストーム』が抱えている問題そのものが、実はそのままネットワークゲームが抱えている問題をすでに包含していると思います。実際、その解決のために着々とやっているというのが現状なんですが、まずは通信環境の問題ですね。システム的にどうしてもデータ通信が遅くなるんです。

——単にモデムなどの通信速度が速ければいいという問題ではなく、どうしても避けられない原因がネットワ





5000人以上が同時にプレイできる、日本初のリアルタイム・マルチユーザーPRG「LIFESTORM」。純国産ネットワークゲームの歴史はここから始まるのである。



NINTENDO64対応ソフト第2弾として開発が進む「カメレオンツイスト2」（冬発売予定。）舌が伸びるというアイデアは新鮮だ。

ークの構造上にあるわけですね。

河村さん　そうですね。トラフィックに問題があって、通信速度が遅い一番の理由が実はそこにあるんですよ。それに気づくまでが大変なんですけどね。なにしろ単純に端末だけを考えれば、ゲーム機が32ビットで、パソコンでも32ビットでいささか変わらないわけですから。問題は通信環境にあるんです。とはいえ、それもクリアしつつあると思いますので、当社が最初に本格的な通信格闘ゲームを実現できるかもしれません。それ以外で問題というと、ソフトメーカーにサーバー構築のノウハウがほとんどないというのがあります。逆に言うと、サーバーを構築できるノウハウのあるソフトメーカーにはゲーム制作のノウハウがないわけです。というのも、これまでのサーバーはビジネスに使うことが多かったですから、銀行のオンラインシステムを作るといったノウハウはそういったメーカーは持っているんです。しかし、いままでゲームのためにサーバを使うなんてことは誰も考えなかったですし、そういった方向性もなかったですから、そういう技術者が少ないんです。やはりサーバーをゲームに特化させる必要があると思うと、ソフトウェア的にゲームに使おうと思うと、ソフトウェア的にゲームに特化させる必要があるんです。例えば、グラフィックの転送であったり、同時に音声も送るということなると、従来のオンラインシステムとは全く違うものになります。だから、サーバを構築する人がゲームのことを知らないとやはり難しいんですよ。

―　単純にネットワークゲームというと、サーバーに接続するためにモデムさえあれば、簡単に作れるものだと思っていましたが、サーバーの構築そのものが非常に難しいわけですね。まして『ライフストーム』のように、5千人以上が同時に遊べるゲームサーバーとなるとかなり大変ではないかと思いますが。

河村さん　そうですね。コンシューマのパッケージソフトだと一度売ってしまえばそれでいいというのがありますけど、ネットワークゲームだとユーザーへの対応をしっかりと続けないといけないというのがありますね。ですから、僕の関心は『ウルティマ・オンライン』はどこに行くんだろう。ある意味では『ライフストーム』の方向に非常に近いところにあるなと思っているんですが、続編を発売する前に現在のお客さんの対応をしっかりしないといけない。現在のお客さんを一体どうやって続編に移行させるか。おそらく『ウルティマ・オンライン』はサーバーの維持費用もばく大でしょうし、世界中のユーザーに次はどうやってお金を出してもらうか。ネットワークゲームはそういったことをずっと悩み続けることになると思いますね。

―　なるほど、確かにネットワークゲームは、一度売ってもサーバーの維持費がかかるし、ユーザーが飽きないように次々と新しいデータを提供をしなければいけませんね。そう考えると、売って終わりというパッケージソフトとは全く違いますね。これでは、続編もなかなか開発する時間がないんじゃないですか。

河村さん　確かに大変なフォローをしながら『ライフストーム』は続編の計画に入ってます。多分今年中には出せるでしょう。マップの追加が可能になり、アクション性の高いRPGでありながら『ウルティマ・オンライン』のような増殖もできます。

（つづく）

取材後記

本格的にアメリカからネットワークゲームが日本に上陸したのは、95年のことだと言われている。そして、その起爆剤になったのが、ネット上で無料配布されていた『DOOM』だ。もちろん無料だから、あっという間に世界中に広まり、改造キットをはじめ、特殊アイテムや追加マップなどが次々とネット上に公開されることになった。で、それが遊びの幅を広げ、また新たなユーザーを獲得。こうして『DOOM』はパソコンの売上げを伸ばすほどのヒットになったわけだ。しかし、当時のネットワークゲームは専用サーバーにアクセスしないと遊べなかった。そのため爆発的なブームにはならなかっただけど、そこで登場したのが『KALI（カリ）』と呼ばれるソフトウェアである。まぁ、詳しい説明は省略するけど、このソフトはアダプタみたいなもので、これを介することで、ごく普通のインターネット接続だけでネットワークゲームを遊ぶことが可能になった。そして、様々なジャンルのネットワークが登場し、一大ブームとなるのだった。まぁ、その後の流れは比較的有名だ。その決定打となる『ディアブロ』が発売され、主人公が3千人（もちろんそれぞれをプレイヤーが操る）も出てくる『ウルティマ・オンライン』が登場。日本では5千人以上が同時に参加できる『ライフストーム』が発売された。その最大の特徴は、参加したプレイヤー同士がキーボードを使って日本語で会話が出来るというの点だろう。そして、ある人はそれでいっしょに冒険をする仲間を探し、アイテムを交換し、戦う…。その世界では何をしてもいいし、多くの出会いが待っている。この刺激はいままでのゲームでは味わえなかったものである。というわけで、日本のゲームトレンドは、アメリカの約5年遅れだという話はよく聞くが、果たしてネットワークゲームは日本でも大ブームとなるか。次回はその可能性や魅力について考えてみたいと思う。

OLユーザーをすくえ！

日本がアルゼンチンに負けた次の日、OLをしている友達から、こんな電話がかかって来た。

「なぁ、自分(大阪弁ではあなたを自分と言います)、ゲームの雑誌作ってるやんなぁ。私、プレステ買ってんけど、ぜんぜん使ってへんねん。もったいないから買ってくれへん」。

彼女の話によると、あのCMのセンスとブームに乗せられて買ったが、面白いゲームがなかったので、すぐに押し入れにしまったとのこと。その友達も同様、買うには買ったが、同じように全然遊んでいないらしい。

これは由々しき問題である。かなりの緊急事態ではないか。

あのCMそのものは、普段ゲームをやらない一般層まで、ターゲットにしている。つまり、彼女達のようなOLもその中に入っているわけだ。そして、CMを見て彼女達が購入。戦略は大成功である。しかし、しかし、そこでフィナーレを迎えるという悲しい事態に陥っているのだ。

OLたちにとって、1万8000円というのは、そこそこいい金額だ。そしてそれだけ払うのだから、それなりの見返りも期待する。いざ、買おうとした時に抱く、ブランドとしてのプレステへの期待は相当なものだろう。

しかし、ハードを買ってからすぐに期待とのギャップが生じて、行き場を見失ってしまうのである。彼女達によると「ゲームソフトのコマーシャルはわけがわからない」らしいし、ゲーム専門誌なんかは「恥ずかしくてよう買わへん」らしい。それならゲーム屋さんで選ぶの?　と聞いたら「そんなところよう行かへん」らしい。どんなゲーム買ったの?　と聞くと「よく解れへんかった」という答えが返って来た。じゃあなんでプレステ買ったん?　「生活に必要やと思ったから」。いったいどういうスタンスでゲームをやろうとしているのだろう。

いや、普通の人にとって、自分にぴったりのゲームソフトを探すというのは非常に難しい行為なのかも知れない。例えば、彼女達がよく読むファッション雑誌にはCDの紹介記事はあっても、ゲームの紹介記事はほとんどない。きっと、友達との会話の中にも、ゲームの話題は上らないはずだ。出たとしても、せいぜいたまごっちかピカチュウ。間違ってもサンダーフォースやデッドオアアライブなんかの話は出てこないのだ。

とにかく、彼女達はゲーム雑誌の得点表なんて、ながめたりしない。ゲームソフトも、そう簡単に買ったりはしない。ハードのやわらかCMにはついて行けても、ソフトにはついて行けないのである。が、プレステが驚異的な台数を出荷できたのは、彼女達のような層が、あったからこそ。そしてCMのターゲットの中にもしっかりと入れられていたと考えてみると、彼女達の「ゲームに対する無知」には、ほとんど責任がない。「まんまと罠にはまりやがって」という考え方もできるが、彼女達が本当に楽しんでゲームをやらない限り、本当の意味での業界の成長はないという気がするのだ。

つまり、販売台数が伸びる一方で、彼女達のような層が増え続けていくと考えたら、おのずと「空洞化」という言葉が浮かび上がってくる。現時点で、「やらないユーザー」がどれだけいるのかわからないが、販売台数をゲーム人口として考えた場合、様々な部分でマーケティングのズレが生じてくるだろう。

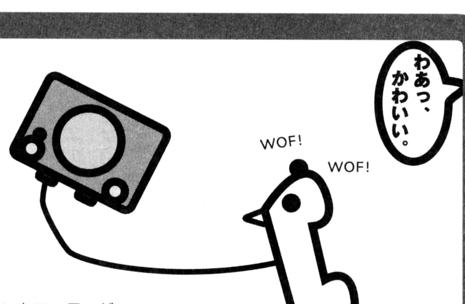
では、どうすれば彼女達にゲームをさせることができるのだろうか。

今、様々なライトユーザー向けのゲームが出ているが、そのゲームの存在を彼女達は知ろうとしないし、ライトユーザーという言葉も、よく意味がわかっていないだろう。

しかし、先にも述べたが彼女達に罪は無い。むしろ、彼女達をフォローしきれていない、私達に問題があるのだ。

「ゲームをしてる子らって、自分らだけで盛り上がっているやん」と以前、私は言われたことがある。彼女によると、ゲームは趣味のひとつで、それをはじめるにはかなりの体力を使うから、なかなか踏み切れない、ということらしい。ゲームは確かに趣味にもなるが、もっと気軽なものだし、その気軽をウリにしていたりもする。では、なぜ、そういった偏見みたいなものが生じるのだろうか。確かにこの業界は内輪だけで盛り上がっているところもあるし、「1」のゲームをしてなかったら、その続編や関連ゲームがなかなかやりにくいという、一見さんには冷たいところもある。次世代機がどうのこうのと言われているが、それを成功させるためにも、もう少し一見さんを大切にする必要があるのではないだろうか。

彼女達OLだけでなく、サラリーマン、主婦など、そういった層を取り込んでしまったからには、最後まで責任を持つべきだ。それも、彼女達向けのゲームを作るというものではなく、逆にサンダーフォースをやらせるくらいの気概を持って。普通の人が、普通の生活の中で、普通にゲームをする。そういう光景を作ることができないのなら、一家に一台なんてまさに夢物語である。これについてはメーカーよりも、伝える側の私達メディアの責任の方が重大なのだが。



コントローラーが
ペットだったら
ずっと遊んでもらえるかも。

文・谷 知之

PUBLIC RELATINOS OF GAME VOL.1
ゲームためのプロモーション戦略

広報と宣伝は違う

文・田村修二

最先端エンタテインメントにもかかわらず、ゲーム業界における広報・宣伝の手法は、他の業界よりかなり遅れていると言われている。もちろんメーカーによってその能力に大きく違いがあることは確かだが、ゲーム業界だけの旧態依然とした方法論が存在し、それが閉鎖的な状況を生み出しているのではないだろうか。このままでは、社会のゲーム離れは加速的に進み、以前のような大ヒット作は生まれなくなるのではないか。来たれ、広報・宣伝のプロフェッショナル!!

広報と宣伝は違う…とは、ゲームジャーナリズムを語るうえで避けて通れない問題だ。辞書によると、広報とは、広く知らしめること。宣伝とは、主義主張・商品などについて、大衆に説明し、理解・共鳴させて広めることとある。そして、一般には「広告」が宣伝活動のひとつとして捉えられている。そのため広報資料をもとにしたマスコミ活動はメーカーからの規制はほとんど受けない。いや、マスコミとして規制を受けてはいけない。にもかかわらず、規制を受けているのがゲームマスコミであり、これがゲームジャーナリズムが成熟しない理由でもある。もちろん「広告主」であれば、規制を受けるのが当たり前。そのためマスコミの現場では、情報ソースが広報か宣伝かを見極めて、その活動を行っている。少なくとも、それがプロの仕事というもんだ。しかし、ゲーム企業では広報と宣伝をはき違えている場合は多々ある。そもそも広報とは、その字の通り、広く報いるといった意味が多い。しかし、企業の基本は利益追求である。一見相反した活動に思えるが、企業が利益だけを追求して許された時代は、高度成長期に終わっていると思うべきだろう。企業も社会的な構成員として、社会貢献が望まれているのがここ数年の動きだ。そのためメセナ活動が活発な企業では、明確に広報と宣伝を区別しているわけである。だいたい企業が事件(犯罪)を起こしたときに、宣伝部が窓口となって謝罪をするなんて聞いたことがない。ほとんどの場合、広報担当が出てくる。もしニュースで宣伝部の人間が謝罪しても、多くの人は信用しないだろうし、社会の窓口としての価値が広報には存在しているわけである。それでは、プロモーション(販売促進)は、宣伝だけが行うものか。確かに一昔前はそうだったが、広報活動もプロモーションのひとつとして活用することができるし、そうすべきだ。それが総合的マーケティングを実現する方法である。宣伝は広報にもなりうるし、広報もまた宣伝なわけだ。そこで想像するのだが、こういった流れを無視して、ゲーム業界は「広報・宣伝活動=PR(Public Relations)」の意味を取り違えたのではないだろうか。その昔、ゲームメーカーのコンサルティングをしている人物が「ゲーム業界ってバカばっかりでしょ」と語っていたが、もっともらしい言葉さえを並べていれば、簡単にゲームメーカー社長は口説けるという広告代理店の宣伝マンも実は少なくない。もしかすると、PRについてゲーム業界が取り組み始めたとき、PRの本質も知らされず、そういった理由で表面的な意味だけを導入するはめになったのではないだろうか。文字どおり、PRとは社会との関係を作り出す活動でもあって、単なる宣伝だけを意味するものではないはず。その活動は極めて複雑で、かつ総合的な能力が問われるものである。一部のゲームメーカーでは窓際族扱いされているらしいが、PR活動とは広くマーケティングに関わるクリエイティブなものなのである。どうも事務職と思われがちだが、これは間違いなのだ。ちなみに、マーケティングとは、個人及び組織の目標を満足させる交換を創造するために、アイデア・製品・サービスを作り出す活動や価格・促進・流通を計画し、実行するプロセスである。これはアメリカ・マーケティング協会が85年に定めたものだが、古い定義だけあって、現在のマーケティング技術はこのレベルにとどまっていない。極端にいえば、日々マーケティング理論は進化し、口コミを活用したプロモーション戦略もすでに過去の遺物(正確には様々な手法が複雑にリンクされていっている)となっているのが現状。マーケティングを含めた商品開発が勝利のカギだといえる。ところが、ゲーム業界のプロデューサーでさえたいしたマーケティングの知識を持っていない。だから、ゲームメーカーの広報宣伝担当に、それだけの知識とクリエイティブな活動を期待するのは難しいのかもしれないが、その活動の本質を見極め、プロとしての意識を期待したいと思う。たった1ページの広告をどう生かし、どうイベントを活用させるか。現在のゲームプロモーションの効果をあげる余地はいくらでもあるはずだ。

CHECKGAME

25ans(ヴァンサンカン)以上のユーザーは、こっそり、好きになればいい。

私立ジャスティス学園 LEGION OF HEROES

(株)カプコン

学園格闘ゲーム。

格闘ゲームである。しかも、カプコンらしいスピード感溢れる正統派の格闘ゲームである。アーケードに登場したのは、97年の12月。格闘ゲームでは新参ものだが、3月のゲームショウでは、すでに「ひなた」や「恭介」のコスプレイヤーが登場。ここ最近の格闘市場の停滞を考えると、その登場人物たちはかなり優良銘柄だといえる。

また、アーケード版そのものへの評価としては、「あのノリが好き」という声が多い。では、その「ノリ」というのは何か。また、その「ノリ」はどれだけ、人の心をくすぐるのか。そして、それがどう家庭用に生かされているのか。その答えは、やはり「学園もの」というシチュエーションにあるらしい。

それは80年代の匂い?

このページの読者のほとんどは20代以上の人間。というわけで、このページのターゲットはこの層。20代後半の人間が、どれだけ「ジャスティス」で楽しく遊べるか、今回はそれに終始してみたい。

では、さっそく。先にも述べたように、このゲームのポイントは「学園もの」である。「あのノリが好き」という声も、そういう要素から発生している。

この声の真相心理について迫るのは、あまり難しくはない。むしろ、20代の人の方がパッとわかるはずだ。10代の頃に見た学園ドラマやマンガの匂いが、あらゆる部分にちりばめられているからだ。

しかし、「それならどのドラマだ」と聞かれたら、正直、返答に困る。

夕日が丘の総理大臣? ろくでなしBLUES? ビーバップハイスクール? ホットロード? タッチ? 生徒諸君!? 火の玉ボーイ? THEかぼちゃワイン? ハリスの疾風? ドカベン? ハイスクール奇面組? キャプテン翼? スクールウォーズ? とびだせ青春? 金八先生? キャプテン? 炎の転校生?………。

ま、何にしても、一瞬、懐かしいという衝動にかられてしまうのだ。そして、その匂いを楽しみながら、闘うのである。

つまり、20代ならノスタルジックが味わえる。

この格闘ゲームには火を吹く人も動物も登場しない。シチュエーションとしては、かなり現実的である(いくらバットを振り回しても出場停止にはならないが)。キャラクター同志のやりとりも、何だか懐かしく、いつの間にかキャラクターと友達をだぶらしてしまう。

で、「ああ、こんなやつおったなぁ」みたいなノリでいつの間にかそのキャラクターにハマってしまうのである。

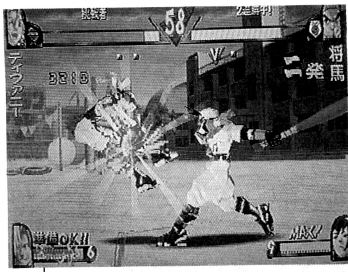
とにかく、20代の人間は、少しだけノスタルジックな気持ちを持って、プレイできるだろう。いい思い出のなかった人は感傷的になって。例えば、「岩」みたいな人間にいじめられたことがあるなら、ここで存分に復讐を。

とにかく、僕らの世代は、そういうふうにいろいろな感情移入をしながら、楽しんで格闘をすればいい。そう、バービーボーイズやボウイ、ジッタリンジンなんかのCDを聴くよりも、絶対にこのソフトのほうが昔を懐かしむことができるのだ。

もちろん、これは同世代の人間が作っているからこそ共有できる思いなのだが、ある世代の人がビビッと来るようなメッセージを発信するのはかなり難しい。狙ってやったのか狙ってないのかはわからないが、これが作戦だったとしたら、かなりの知能犯かも知れない。

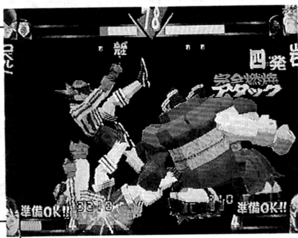
実は最初、筆者はこの「懐かしい気がして、ついハマってしまう」という要素について、「これは僕にしかウケないぞ」と考えていた。というのも、11月にアーケードのほうの取材をした時、外道高校の河川敷のシーンで、別の喜びを感じたからだ。家の近所の川がそのまま舞台になっていたのである。それはプレイをしてすぐにわかった。その雰囲気でだ。最初はまさかと思っていたが、さっと現われた川の看板の大和川という文字。個人的にはこれにやられてしまった。多分、この文字を見て喜んだのは私だけだろう。しかし、これを友達に言うと、友達も喜んでプレイをして、その地元ネタ以外の部分でハマってしまった。「あのノリが好き」の部分である。

HOME GAME HOT LINE










舞台となった？大阪の大和川。







プレイステーション用ソフト
発売日／7月30日発売予定
価　格／6,800円（税別）CD-ROM2枚組
ジャンル／熱血青春バラエティ
デュアルショック対応（振動のみ）
エボリューションディスクのみマルチタップ対応（1〜8人）
（アーケードディスクは1〜2人）

※画面は開発中のものです。

コンシューマ格闘ゲームの新しい付加価値。

自分の部屋で一人で格闘ゲームをしていると、一瞬、何とも言えない寂しい気持ちになる時がある。本誌「おもいで貯金箱」の飯野賢治氏の話の中にも出てくるが、どんなに凄い勝ち方をしても、誰も見ていないし、誰も誉めてくれないのだ。これは基本的にコンシューマゲーム全般的に言えることなのだが、特に格闘ゲームは派手な分だけ寂しい。

基本的に格闘ゲームは、人に見られて（対戦して）いるからこそ、楽しいわけであって、みんなそのゲームを極めようとするのだろう。

では、逆にRPGや恋愛シミュレーションものは、といえば、プレイを人に見せたくない場合がある。こちらは、どちらかと言うと一人で「ムフフ」となって、その姿も、人に見せられない。

別に決めつけるわけではないが、どちらかというと、後者の方がやはり家庭向けではないか。

で、最近の家庭用格闘ゲームを見ると、その「ムフフ」サービスがいくつかのゲームに取り入れられていたりする。RPG要素も充実させた「トバル2」や性格診断を取り入れた「ポケットファイター」など、「寂しい気持ち」を取り除くサービスを始めてくれているのだ。

そして、このジャスティス学園にも家庭でのゲーム生活を楽しませてくれるサービスを実践しているのだ。

新モード「熱血青春日記」。

学園生活シミュレーションモード。20代の方なら、少し抵抗のある言葉かも知れないが、「あのノリ」も「ノスタルジック」も全てこのモードに詰め込まれてしまったのである。主題歌、尾藤イサオという時点で、ある種の匂いはプンプン漂っていたが、このモードはかなり「狙い」が入っている。そもそもジャンルが「熱血青春バラエティ」と書かれている時点で、かなり怪しい。深読みさせる以前に、ぐいぐいストレートで勝負してきているのだ。

では、このモードの説明。

プレイヤーは自分の作った（エディットで）キャラクターで、高校生活（1年間）を体験。中間試験や学園祭、クラブ活動などを通じてそのキャラクターを育てていく。そのキャラクターは実際の格闘モードでも使用可能。中間試験や体育祭などのイベントの結果が、そのキャラクターの個性を決めていく。

モード内で発生するそれぞれのイベントにはバレーボールやサッカー、野球などのミニゲームがあって、なかなか楽しい。また、学校内の背景には実画像が取り込まれており、その世界観をより身近に感じさせている。

それ以前にキャラクターの作成も、性格付けなどの設定が細やか。この辺はこちらも熱血のノリで入力するのが妥当か。

ちなみにこのゲームでの試験は、「つかみ」や「ハイジャンプ」など、といったコマンドの操作。この試験では「熱血隼人」という、これまたかなり熱い先生が指導してくれる。この先生のセリフは「俺が眩しいぜ」。カプコン初のデュアルショック対応格闘ゲームということで、プレイ中かなりブルブルくるが、この先生のセリフもかなり震えさせてくれる。

発売日は7月。甲子園の季節にもぴったりのゲームだ。

（文・谷　知之）

Condense News コンデンスニュース

「FFVIII」体験版が、PS「武蔵伝」についてくる!

SOFTWARE

スクウェアが、'98年7月16日に発売するプレイステーションソフト「Brave Fencer 武蔵伝」に、ボーナストラックとして「FFVIII」の体験版を付属することを発表した。前作「FFVII」は、全世界で600万枚を売り上げたが、「FFVIII」においては、目標を700万枚としているため、今回のアプローチは、販売戦略の第1段として大きなポイントとなるだろう。「FFVIII」のプロモーションVTRでは、主人公らしきキャラクター"スコール・レオンハート(17歳)"の表情をはじめ、背景やさまざまな建造物、メカといった大きなものから、地図といった小物まで、前作を凌ぐ、実写さながらのクオリティが目を見張った。また、「武蔵伝」の発売日には「FFVIII」の一片を垣間見ることができるということで、これによるプラスαの要素を含んだ「武蔵伝」自体の売れ行きにも注目したい。

「ファイナルファンタジーVIII」
メーカー:スクウェア
ジャンル:RPG
発売日:今冬
価　格:未定
対応機種:プレイステーション

東京キャラクターショー、東京ビッグサイトで開催

EVENT

アニメ、コミック、テレビゲーム等のキャラクターグッズをメインとしたショーが8月2日〜3日、東京ビッグサイトで開催される。



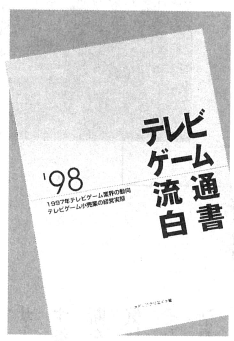
主　催／ニッポン放送
協　賛／角川書店
協　力／メディアワークス
後　援／産経新聞・フジテレビ
企　画／ブロッコリー
企画協力／ジェンコ
動員目標／3万人
入場料(税込み)／
前売一般(中学生以上)900円)
当日一般1,000円
※小学生以下は無料
問い合わせ先／
東京キャラクターショー事務局
tel.03-3231-5354

イラストレーション:
なかむらたかし／木村真二

'98テレビゲーム流通白書

TOPICS

(株)メディアクリエイト



経営戦略に役立つ情報・データが満載

テレビゲームショップ経営情報誌「テレビゲームプレス」を発行している(株)メディアクリエイトから、「'98テレビゲーム流通白書」が発行された。これは1997年度のテレビゲーム業界を徹底検証したもので、流通年鑑としては業界初。業界1年間の市場動向や流通の変遷と現状の分析、小売業経営指標など、全144ページ構成で、執筆陣も赤尾晃一氏、平林久和氏、細井美行氏、細川敦氏と著名人が名を連ねる。定価は13,600円(税込み)。お問い合わせは03-3255-3805まで。

CESA通常総会を開催。上月景正会長を再選(6/11)

TOPICS

社団法人コンピュータエンターテインメントソフトウェア協会(CESA)は6月11日、平成10年度通常総会を開催した。(東京都港区、全日空ホテル)

同総会では、平成9年度事業報告(案)、同収益決算(案)を承認、任期満了に伴う役員選任では、新任14名を含む理事31名と新任2名を含む監事3名を原案通り承認。

総会を中座して開かれた新役員による臨時理事会で約付理事を選任。会長に上月景正氏(コナミ)を再選した他、副会長に福嶋康博氏(エニックス)、辻本憲三氏(カプコン)、武市智行氏(スクウェア)、中村雅哉氏(ナムコ)、常任理事に工藤浩氏(ハドソン、襟川恵子氏(光栄)、専務理事に渡邊和也氏(CESA)を選任した。

再開総会では平成10年度事業計画(案)、同収支予算(案)を承認。事業計画で「今後の東京ゲームショウは年末商戦に適した11月開催で会場交渉」が注目された。

セガ・エンタープライゼスの外部取締役に就任予定の三枝氏が辞退

NEWS

セガ・エンタープライゼスは、同社の外部取締役として就任予定であった作曲家の三枝成彰氏が、就任を辞退したことを発表した。辞退の理由は、今後海外公演などが見込まれており、本業である音楽活動が多忙になることから、取締役としての仕事に支障をきたす可能性があるためとしている。なお、同氏は取締役を辞退したものの、顧問としてセガの事業に関する助言を引き続き行っていく予定。現在のところ、同氏の後任として新たに取締役を迎える予定はないとのことだ。これまでの経緯を振り返ると、'98年5月22日に行われたセガの決算発表の席上で発表された役員人事において、三枝氏が外部取締役に就任する予定であることが発表。その後、'98年6月26日に行われる株主総会での承認後、作詞家 秋元康氏、角川書店代表取締役社長 角川歴彦氏、ベルシステム24代表取締役社長 園山征夫氏らとともに、三枝氏も新取締役として就任する予定だった。この取締役人事、および同時に発表された執行役員制の導入は、セガの次のステージに向けたエンターテイメントビジネスにおける経営体質の刷新として期待されている。三枝氏の辞任は残念であるが、当期後半には次世代エンターテイメントマシン「Dreamcast」の発売も控えているため、他の外部取締役の活躍に期待したいところだ。

TOPICS

CESAが「東京ゲームショウ'98春オフィシャルレポート」を発行

社団法人コンピュータエンターテインメントソフトウェア協会（CESA）は、「東京ゲームショウ'98 春 オフィシャルレポート」を発行した。同レポートは、'98年3月20日から22日（20日は特別招待日）にわたって、千葉・幕張メッセで開催された「東京ゲームショウ'98 春」の公式レポートである。第1回となった「東京ゲームショウ'96」以来、第4回目となる「98 春」は、過去最大となる約54,000平方メートルの展示面積で開催された。一般公開日、開場前に列を作った来場者は、21日が約32,000人、22日が約35,000人に上った。あいにくの曇天、雨天にもかかわらず、多くのファンが列を成したため、開場時間を30分早める措置も取られた。CESAマーケティング委員会の調査によると、来場者は3日間合計で147,913人を記録。内訳は、20日が18,606人、21日が76,212人（うち、小学生以下は11,205人）、22日が53,095人（うち、小学生以下は9,514人）である。22日は雨が降ったことから、来場者数は思ったほど伸びなかった模様だ。また、来場者の84%が男性で、相変わらずの男性偏重が目立った。年齢別に見ると、13～15歳が最も多く、男性全体の32.5%を占める。その結果、男性は18歳以下が8割近くに達するが、一方女性は18歳以下が5割強と大分減少し、比較的年齢層が幅広いことがうかがわれる。職業別に見ると、中高生が半数を超え、学生全体では約7割に達する。地域別に見ると、東京都内が約3分の1を占め、千葉県、神奈川県、埼玉県、茨城県を合わせると、9割をわずかに超える。さらに、ハードウェア保有率では、スーパーファミコンが第1位の84.3%を記録し、「スーパーファミコンの世代」はゲームショウに対して関心が高いことを証明した。続いて、プレイステーションが81.7%で第2位に、ゲームボーイが66.5%で第3位に入った。以下、ファミリーコンピューターが63.2%で第4位、セガサターンが56.7%で第5位、スーパーゲームボーイが27.6%で第6位、気になるNINTENDO64は22.7%で第7位という結果に終わった。過去最大の展示面積と、過去最高の入場者数を記録した「東京ゲームショウ'98 春」に訪れた来場者の傾向は、現在のゲームユーザー全体の傾向と完全に一致しているわけではない。が、男性の比率が圧倒的に多い点や、プレイステーションとスーパーファミコンの保有率が高いという点は、現状をまんま反映しているように思われる。今後、ゲーム業界が向かうべきベクトルを表しているこのレポートを参考に、本誌も業界を見守っていきたい。

●CESA ホームページ http://www.cesa.or.jp/

TOPICS

かんたんカロリー計算！カロキュレーター

ダイエットが気になる人に、うれしい秘密道具。

今まで面倒だったカロリー計算が、手のひらの上で、しかもゲーム感覚できる……。これは女性だけでなく、お腹がはちきれそうな上司にも勧められそうな携帯カロリー計算機。最初に体重や年齢などのパーソナルデータを入力し、1日の摂取可能なカロリーを自動算出。そして「ダイエットコース」や「体重キープコース」など、自分の調子に合わせたコースを選んで、ガイドに沿って朝昼晩食べたものを入力すれば、的確にカロリーコントロールをアドバイスしてくれる。食べ物のメニューは、コンビニやファーストフードなどの実名メニューを含めた500品目が登録してあり、入力もゲーム感覚で簡単。また、カロリー表示だけでなく、ビタミンやカルシウムなどの数値も表示。いわゆる手のひら栄養士としての機能を果たしてくれるのだ。外食の多い単身赴任のお父さんにもおススメ。（株）バンダイ。希望小売価格3500円。6月下旬発売。



SOFTWARE

ニンテンドウパワー用書き換えタイトルに新作麻雀ゲームが登場

任天堂は、スーパーファミコン版テーブルゲーム「Zooっと麻雀！」を、'98年7月1日よりニンテンドウパワーにおいて書き換え開始する。同タイトルは、個性豊かな動物雀士たちを相手に、プレイヤーがさまざまなモードで対局してゆく麻雀ゲーム。メインとなるモードは、「クエストモード」と「フリー対局」の2つ。「クエストモード」では、「動物村」の各エリアを移動して立ちはだかる動物たちを倒しながら、どこかのエリアにいる「麻雀大王」の打倒を目指すというもの。対局は、2対2のタッグ戦で行われ、仲間のキャラクターに作戦を指示することも可能。また、「フリー対局」モードでは、好きなメンバーとプレイヤーが設定したルールで、対戦することができる。また、半チャン10回以上プレイすると、そのキャラクターのパスワードを表示し、プレイヤーの打ち手を反映したコンピュータ雀士を作成することもできる。そのほか、麻雀用語の説明や、各キャラクターの成績を見ることも可能。

「Zooっと麻雀！」
任天堂／スーパーファミコン／テーブル（麻雀）／
1998年7月1日書き換え開始／3,000円／Fブロック 5／Bブロック 16
●任天堂 ホームページ http://www.nintendo.co.jp/

SOFTWARE

Dの食卓2、アプローチ開始される

「ドリームキャスト」の発表の2日後、5月23日にワープは東京国際フォーラム・ホールAにて「Dの食卓2ワールド・プレミアム・ショー」を開催した。昨年のM2発売断念のニュースからその去就を注目されていた「Dの食卓2」であるが、大方の予想通りセガの次世代機「ドリームキャスト」に載る事になった。しかし、これは移植作ではなく、同タイトルの別作品と言っていい。飯野氏本人の言葉を借りれば、M2版の「Dの食卓2」は「Dの食卓」のまさしく続編であり、システム的にも変化がないものだった。しかしドリームキャスト版の「Dの食卓2」は別の作品をインスパイアして全く別のものになったと言う。

では、どんな作品か？完全に3Dで創造された世界の中で物語を体験するアドベンチャーである。そして映画なら見ているだけの作品にインタラクティブに関与できる。その関与できる部分にRPGの要素を入れ、明かされていく事実や明らかになる謎、新しい力の発見で主人公ローラの成長をプレイヤーに伝えようと言うのである。じゅげむ誌の臨時増刊「D2号外」によるとアドベンチャーゲームであり、アクションゲームであり、ロールプレイングゲームであり、そのいずれでもないゲーム。とある。

ゲームハードが進化してディフォルメや記号化が少なくなった、少なくとも従来のハードより映画寄りの表現が可能となった。しかし、スクウェアと違い、目指しているのは映画ではなく、リアルな空間表現とそこで語られる物語だろう。ドリームキャストの登場でワープではプレイヤーに仮想空間でのリアルな体験をしてもらおうという方向性を見い出した。その体験というのは、より感性的な反応が可能なCGワールドで展開される。

この進化というものは傍目には判りにくい。丁度、映画が35ミリから70ミリになり、サラウンドシステムが付いたようなものだ。映像作品としては同じだが、同じ映像でも表現できる幅が違うのだと言えるだろう。「Dの食卓2」だけでドリームキャストを判断する事は出来ないが、その可能性は少し見えてきた。

イベントは飯野氏らしいサービス満点のショーだった。当初1回だけの開催で全5千人の予定だったショーは2回目の開催を決め、1万人もの客を集めた。幕が上がり、雪が付いた窓を思わせる仕掛けが上がると生演奏の音楽が流れてくる。ステージ右手にピアノ、チェロ、バイオリンの3人がおり、D2の音楽を奏でる。続いて「Dの食卓2」のデモムービー、開発実機を使用してのデモンストレーションとなった。

プリレンダリングによるムービー画面とリアルタイムレンダリングのプレイ画面の差異のなさに来場者が感嘆を漏らす。ドリームキャスト上で演技するローラはバーチャルアクトレスとしての存在感を持っていた。

そして、特別公開としてセガの発表会で出た入交氏の頭のポリゴンデモがスクリーンに映し出され、ご本人の登場。「Dの食卓2」をドリームキャストと同時発売のソフトとして期待していると語った。



Condense News
つめこみ　コンデンスニュース　ぶっとらんだ!!

TOPICS 次はデュアルでバイオ。そして遊園地へ

バイオハザードシリーズ戦略発表会開催

世界で450万本。超ミリオンセラーの、このシリーズから次は何が出されるのか、そういう期待もあって、当日、6月8日の新宿・住友ホールには約180人の流通・マスコミ関係者が集まった。販売実績や海外での数字、女性ユーザーの割合、ユーザーの購入理由、シリーズのマーケティングテーマなどが発表されたほか、「1」「2」のデュアルショックバージョン（詳細別記）の発売を発表。また、大阪・万博のエキスポランド内に、ウォークスルータイプのホラーアトラクション「バイオハザード　ナイトメア」を開設することも発表した。これはカプコンと東映の共同制作によるアトラクションで、ハウスは22のシーンからなる二階建て構造。ゲームと同様に入場者が自らの手で扉を開いて進んでいく。もちろん、ゾンビも登場するほか、セットなどにも仕掛けがしてある。開催期間は平成10年7月18日～11年7月17日（予定）まで。とにかく、このシリーズの戦略はゲームにとどまらず、多方向へ広がり続けているのである。

●バイオハザード2デュアルショックVer.

銃を撃つ時など、プレイヤーのアクションや敵キャラのアクションなど、体感度を増幅させるポイントでコントローラーが振動する。もちろん、臨場感、恐怖度もアップ。また、最初からランチャーなどの強力な武器が持てる「ROOKIE」モードや難易度の高い海外版と同内容の「U.S.A.Version」モードなど、新しいモードも搭載されている。発売日8月6日。価格6,800円。

●バイオハザードディレクターズカットデュアルショック Ver.

隠し武器などが使えるスペシャル・データを収録したディスクを同梱。また、新たな音響効果を加えるなど、もう一度あの世界が楽しめる演出が施してある。発売日8月6日。価格4,800円。



TOPICS 「東京ゲームショウ'98 秋」出展者募集開始

社団法人コンピュータエンターテインメントソフトウェア協会（CESA）は、'98年10月9日から11日まで千葉・幕張メッセで開催する「東京ゲームショウ'98 秋」の出展者募集を開始した。出展者は、原則としてCESAの会員に限られる。ただし、「PCコーナー」への出展者および、海外から出展するゲームソフトメーカーに関しては、CESA非会員からの出展申し込みも受け付ける。出展者申し込み締切は'98年6月25日、出展者説明会および小間位置選定会は、'98年7月14日に銀座ガスホールで行われる。募集する総小間数は1,500小間。「一般出展コーナー」および「PCコーナー」の出展小間料金は1小間（3m×3m）260,000円、ゲームソフトの関連グッズ販売を行う「物販コーナー」は、1小間200,000円となる。また、新聞・書籍など出版物の紹介および販売を行う「出版コーナー」は、1小間150.000円にするとのことだ。なお、会場内の混雑緩和のため、各出展者によるゲーム関連グッズの販売は、「物販コーナー」に限定することも決定された。「PCコーナー」に関しては、海外および国内の小規模出店希望者に配慮し、カタログ展示スペースやPC展示台、ギャラリー用の21インチモニターを備え、社名表示板やカーペットなどの基礎小間装飾を施した2種類のパッケージプランも用意されている。主催者コーナーである「キッズコーナー」については、出展者申し込みとあわせ、協力企業も募集する。協力企業各社には、キッズコーナー内のテレビゲーム試遊コーナーならびキッズコーナー・ステージを利用することが可能となる。協力金は、試遊コーナー1ブースあたり200,000円。また、一般公開日には多くの来場者を動員し盛況となる「イベントステージ」において、出展者も利用できる時間帯を設定。時間・料金は30分・500,000円。そのほか、「東京ゲームショウ'98 秋」の入場料もあわせて改定。これにより、中学生以上の一般入場料は当日券1,200円、前売り券1,000円（ともに税込み）となる。なお、小学生以下は従来通り無料。年々来場者が増加している現状の中で、来場者の安全確保やイベントを円滑に行うためのスタッフの増員が、入場料改定の1番の原因と思われる。よりスムーズなイベント進行が実現されるであろう「東京ゲームショウ'98 秋」に期待したい。

EVENT JTB「ポケモンスタジアムカップ」沖縄3日間ツアー開催

JTBでは、「劇場版ポケットモンスター『ミュウツーの逆襲』公開記念ツアー」として、「任天堂公式トーナメント Loppiスペシャル ポケモンリーグ『ポケモンスタジアムカップ』沖縄3日間」ツアーを企画している。同ツアーは羽田空港を出発後、'98年8月26日に開催されるゲームボーイ版RPG「ポケットモンスター」を使用した「公式ポケモンリーグ」に参加することができるというもの。もちろん、「公式ポケモンリーグ」には、ゲームボーイ本体と「ポケットモンスター」のソフトカートリッジが必要となる。また、公式ルールに準じた対戦を行うため、「月刊コロコロコミック」（小学館発行）などに掲載されている「ポケモンリーグ 公式ルール」を理解していることが条件となる。なお、「ポケモンリーグ」は、'98年8月1日に発売されるNINTENDO64版「ポケモンスタジアム」を使用。今までにない迫力ある対戦を楽しむことができる。さらに、大会終了後は、専用バス「ポケモン号」で移動するなど、ポケモンファンにはたまらないイベントとなること間違いなし。いうまでもなく、沖縄のビーチでの海水浴や、ショッピングなども楽しむことができる。

●「任天堂公式トーナメント Loppiスペシャル ポケモンリーグ『ポケモンスタジアムカップ』沖縄3日間」

予約方法：コンビニエンスストア「ローソン」に設置されているLoppiにて予約（出発日により商品番号が違うので注意）

出 発 日：A班/1998年8月25日（火）～27日（木）Loppi受付番号:0601912
B班/1998年8月26日（水）～28日（金）Loppi受付番号:0601913
※ポケモンスタジアムカップはいずれも8月26日（水）13:00～17:00まで開催

募集人員：各出発日とも350名限定

料　　金：大人 76,000円（4名1室）～82,000円（2名1室）
子供 42,000円（4名1室）～48,000円（2名1室）

※時間など、詳細については、ローソンで配布している「トラベル&チケット」6月号（首都圏・東北版／無料）に掲載されている内容をご確認下さい。

新作SOFTインフォメーション

世界初、サッカーRPGで世界の頂点を目指そう。

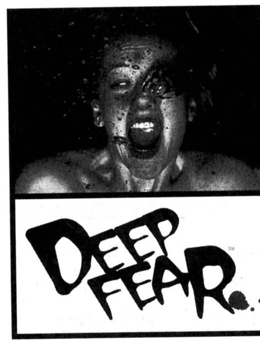


日本代表チームの監督になろう!

セガとエニックスの共同ブランドによる新ジャンル「スポーツRPG」が登場。一切の反射神経を必要としないゲーム展開と、ボールの軌跡やスーパープレイの残像など、凝りに凝った演出がムードを盛り上げる。

SS/スポーツRPG
セガ・エニックス/6,800円(税別)
6月25日発売

圧迫感、閉塞感をリアルに再現する恐怖アドベンチャー。



DEEP FEAR

マリアナ海溝・海面下300メートルにある海底基地「ビッグテーブル」を舞台に、かつてない恐怖が襲いかかる。息詰まるストーリーを、異形のクリーチャーデザイン、リアルな効果音、テンポでコーティング。

SS/深海ホラーサスペンス
セガ/6,800円(税別)
7月13日発売

ハンドメイドの暖かさが、ほのぼのとした世界観を演出。



魔導物語

ポリゴンやテクスチャーが氾濫するRPGシーンに、一石を投じるファンタジーRPG。お馴染みのキャラクターでお気楽に遊べるソフトな仕上がりと、わかりやすいクォータービューが、不思議と新鮮。

SS/RPG
コンパイル・セガ/6,800円(税別)
7月23日発売

大人気のミニ四駆マンガのレースゲーム。



爆走兄弟レッツ&ゴー!! エターナルウィングス

前作で活躍した「烈」「豪」や新シリーズの主役「烈矢」「豪樹」をはじめとした多数のキャラクターが登場。マシンも映画版に登場した「ガンブラスターXTO」まで全50台が登場する。マシンのセッティングパーツは約50種類。コースのレイアウトは100パターンあり、エディットで自分の好きなコースを作ることもできる。最大2人同時プレイ可、デュアルショック対応。

PS/レースゲーム/ジャレコ
5,800円予定(税別)/7月30日発売

つ〜やんの ゲームを愛するミトコンドリアたちへ 第3回

「今が旬」のゲームってなんだろう?

「予想」していたことではあるけど、声を大にして言いたい! **「サッカーゲームはもういらない!!」**。このワールドカップ・フランス大会のために**「寝不足」**なのも認めよう。翌日の話題がサッカーに始まりサッカーに終わるのも認めよう。でも、あまりにも発想が**「安直」**だと思うし、何よりタイトル数が**「多すぎ」**る。プレイヤーの**「個々の好み」**があることを考えても、このタイトル数は理解できないし、わかりたくもない。確かに、時間をかけて**「バランスよく」**作り込まれたものもある。**「新たなシステム」**を取り入れた斬新なものもある。そんな秀作ソフトが、この数に埋もれてしまい、同じような**「中傷」**を受ける立場に立たされる。本当に**「悲しい」**…。**「旬」**のゲームっていうのは、何も**「タイミング」**や**「ブーム」**だけに左右されるものではないと思う。強いて言うなら**「遊び心の旬」**っていうのかなぁ。**「そう、これこれ!」**というのは難しいし、大変だと思うけど。でも、**「そういう風に考えてくれているんだ」**って思わせてくれないと、せっかくのハードが**「ホコリ」**を被っちゃうような**「幽霊ゲーマー」**がどんどん増えていくような気がするわけで。とりあえず、僕自身**「遊び心の旬」**を見極めるために、きちんとした**「マーケティング」**をしていこうと思うわけです。

Monthly Present File

カプコンシークレットファイル
「ストリートファイターEX2」を
5名の方に。 提供/株式会社カプコン

開発秘話やオリジナルイラストなどが載った、実際の開発スタッフ自らが作成しているプレミアムグッズ。ご希望の方は巻末のアンケートハガキに「シークレット」と記入の上、お送りください。締め切り/7月25日

たにとものぷよぷよゲーマー ver.3.0



これが究極のキャラクターゲーム?

カツオくんの声が変わったって聞いたので、久しぶりにサザエさんを見てしまいました。あのサザエさんファミリー、あらためて見てみるとほのぼのしすぎて、ちょっとアブノーマル。なぜかすごく異常な世界に思えました。見てるほうも、作ってるほうも、いつになったら飽きるんだろう。って、思ったんですけど、あの調子じゃ同じテンポでまだまだ続くんでしょうね。あと、サザエさんって、ゲーム化されてましたっけ。著作権とかうるさそうですけど、作るとしたらどんなゲームになるんでしょう。格闘ゲーム?あ、想像したら、むちゃくちゃやりたい。花沢さんとか、アナゴさんとか、まつ毛が長い波平さんの同僚とか、全キャラクターが登場っ。波平さんがほっぺをカーッと赤くして、カツオにゲンコツをくらわしたり、それぞれが得意技で攻撃っ(笑)。で、隠れキャラとして引っ越した浜さんや波平の双児の兄弟、なぜかいじわるばあさんなんかが登場したりして、マニアも大喜び(いるかなぁ)。グラフィックはアニメの顔よりも朝日新聞連載時の顔のほうがいいかな。もし、それが発売されちゃったりしたら、ゲームショウでタイコさんや裏のおじいちゃんのコスプレをする人ができたりして。

●4月から6月前半までに買ったゲームソフト/テクノモーター、4,800円。鉄拳の発売日と同じ日、みんなが鉄拳を買う中、ひとりでこのソフトを購入。3件目で発見。ギレンの野望、6,800円。ポケットピカチュウ、2,500円。ポケットカメラプリンター、5,500円。実況ワールドサッカーW杯FRANCE98、7,800円。これはむちゃくちゃ好きになった。FIFAロード・トゥ・ワールドカップ98、5,800円。これは世界の172の代表チームと各国のクラブチームが実名で登場。バミューダ諸島対ユベントスなんて、夢の対決を楽しんでます。

◆たにともEメールアドレス/tanitomo@mtci.or.jp

編集後記

最近、近所のゲーム屋さんが、2店舗続けて潰れてしまいました。あと、大阪梅田のロフトに入っていたそこそこ大きかったゲーム屋さんもいつのまにかなくなっていました。たまたまの出来ごとだったらいいんですが、これが世間の流れだったら、少し恐いです。

Consumer Leader コンシューマ・リーダー VOL.5

文・田村 修二

ついに中古ソフト問題が法廷に持ち込まれた

いよいよ「頒布権」論争に決着がつく。なにしろ次のステージは法廷である。
そして、今度はメーカー側が突然提訴を下げることもなさそうだ。
とはいえ、これで白黒がついてもゲームに傷が必ずつくのは間違いない。
ホント、ゲームを愛してるメーカーはないのだろうか。

先月号でも書いた通り、いよいよ中古ソフト問題が裁判で争われることになった。提訴したのは、ソニー・コンピューターエンタテインメントをはじめ、カプコン、コナミ、スクウェア、ナムコの5社。ついにCESAとARTSが全面対決。やっと法廷で中古ソフト問題に決着がつけられる…と思いきや、これがちよっと違う。訴えられたのは、関東を中心に全国67店舗を持つ中古ソフト販売店「ファミコンショップ DO!」(株式会社ドゥー／家電量販店ノジマの子会社)で、実はこれがARTSに加盟していない販売店だったんだな。直接ARTSに加盟している大手チェーンを訴えないあたり、姑息な印象も強いが、提訴した5社のまとめ役もCESA自体ではなく、コンピューターソフトウェア著作権協会(ACCS)ときた。まぁ、代理戦争と言ってしまうと無理があるけど、法廷で「頒布権」について争われることは大きな一歩に違いない。ちなみに訴えは中古ソフト販売の差し止めを求めるもので、対象ソフトは『グランツーリスモ』『バイオハザード 2』『パラサイト・イヴ』『ツインビー RPG』『鉄拳3』。これらのタイトルについて、中古で被った損害額も算出し、損害賠償請求を行うという。あいかわらず「中古ソフトがなければ、新品が売れた」とは短絡的な発想だけど、それはそれ。やはり最大のポイントは「頒布権」について、どういった結論を司法が出すかである。もちろん頒布権とは「映画の著作物」に認められた権利で、多くの映像表現を含むゲームも、その頒布権を有しているというのが、メーカー側の一貫した言い分。では、パズルゲームはどうなるのか。すべてのゲームが映像表現を含んでいるわけではない…という反論もあるが、それにはなんら回答をせず、ゲームには頒布権が存在するの一点張り。そのため、中古ソフトの売上げの一部をメーカーに還元しようという動きや、ゲームのレンタル制度(もちろん売上げの一部はメーカーに還元)を導入しようという建設的な提案もあるのだが、そういったことは一切無視。ユーザーの意見が届くことはほとんどなく、ARTSの孤軍奮闘が続いている。正直、ゲームに頒布権が存在しているという判決が出れば、アーケードゲームの中古基盤も当然違法となる。ゲームだけではない、この問題は古本などにも影響を与えるのではないかとも言われている。そういう意味では、もっと反論する団体が多く現れてもいいと思うんだけどね。で、そういった団体が現れないようにするための対処かどうかは分からないけど、ACCSでは「デジタルコンテンツは劣化しないから、中古は存在しない」という言い方もしている。昔の家庭用ゲームはカセットだから中古もあり得たけど、CD-ROMは中味が痛むことはない。だから、中味はいつまでも新品と同様で、中古はないというわけである。もちろんユーザーからすればこんな無茶なハナシはない。ユーザーはCD-ROMが欲しくてゲームを買うわけではない。パッケージや説明書といったものも大きな購入動機となる。つまり、ここでもまたユーザー不在の議論がされているわけだ。こうなると、もうユーザーは言いなりになるしかないのだろうか。いや、ここで登場するのが世界的な動きだ。世界知的所有権機関(WIPO)の著作権条約では、頒布権の適用範囲は各国の法律に一任されているのだが、消尽項目も同時に定められていて、頒布権が生じるのは最初の取引段階だけ。それ以降は頒布権が消滅(消尽)すると定めている。つまり消費者が最初に買ったものは、その後の取引で中古として売ってもいいわけである。ゲームにも頒布権はある。しかし、中古売買は違法ではない。実はこれが世界的な流れなのだな。そこで、日本では文化庁がこの消尽項目を含めた著作権法改正の審議を行っている最中。日本だけに消尽項目のない頒布権が認められるわけもないだろうから、将来的に中古ソフトは合法だという結論が間違いなく出るだろう。つまり、今回の提訴は中古ソフトを認める著作権法が制定される前に、中古ソフトは違法だという判例を作ろうとして起こしたものなのである。

WORLD JOURNAL

EVENT CALENDAR

JULY

23～25
SALEX '98
MART CENTER
San Paulo, BRAZIL
Contact: Games News
TEL :+55-11-261-3271
FAX:+55-11-212-6126

27～30
CHINA AMUSEMENT EXPO'98
BEIJING EXHIBITION CENTER
Beijing, CHINA
Contact: Business and Industrial Trade Fairs Ltd.,
TEL :+852-2865-2633
FAX:+852-2866-1770

AUGUST

14～17
TAMA GTI EXPO'98
TAIPEI WORLD TRADE CENTER
Taipei, TAIWAN
Contact: Haw Tian Co., Ltd.
TEL :+886-2-2760-7407
FAX:+886-2-2762-3873

18～22
LWA
(LEISURE WEEK IN ASIA)
MALAYSIA INTERNATIONAL EXHIBITION AND SHOWROOM (MINES)
MALAYSIA
Contact: ExpoAge International Sdn Bhd,
TEL : +60-3-635-5535
FAX : +60-3-635-3231

26～28
ASIAN AMUSEMENT AND INTERNATIONAL THEME PARKS EXPO
SINGAPORE INT'L CONVENTION & EXHIBITION CENTRE
Suntec City, SINGAPORE
Contact: AIC Exhibitions
TEL: +65-222-8550
FAX: +65-224-6328

SEPTEMBER

8～10
SALTEX '98
ROYAL WINDSOR RACECOURSE
ENGLAND
Contact: INDEPENDENT EXHIBITIONS
TEL:+44-1932-564455
FAX:+44-1932-560009

13～15
PUB & BAR '98
OLYMPIA
ENGLAND
Contact: QUANTUM EXHIBITIONS
TEL:+44-181-565-4200
FAX:+44-181-565-4480

17～19
AMOA EXPO '98
OPRYLAND HOTEL
Nashvile, U.S.A.
Contact: AMOA
TEL: +1-312-245-1021
FAX: +1-312-245-1085

17～20
AMUSEMENT MACHINE SHOW
TOKYO BIG SIGHT
Tokyo, JAPAN
Contact: JAMMA
TEL: +81-3-3438-2363
FAX: +81-3-5472-7115

23～25
WORLD GAMING CONGRESS AND EXPO
LAS VEGAS CONVENTION CENTRE
Las Vegas, U.S.A.
Contact: Gaming & Wagering Business
TEL: +1-212-636-2960
FAX: +1-212-636-2961

OCTOBER

6～8
INTERNATIONAL LEISURE INDUSTRY WEEK (LIW'98)
NEC
Birmingham, ENGLAND
Contact:INDEPENDENT EXHIBITIONS
TEL:+44-1932-564455
FAX:+44-1932-560009

6～11
WWA SYMPOSIUM & TRADE SHOW '98
ORANGE COUNTY CONVENTION CENTER
Orlando, U.S.A.
Contact:WWA
TEL:+1-913-599-0300
FAX:+1-913-599-0520

13～16
WATER AMUSEMENT EXPO'98
DALIAN XINGHAI CONVENTION & EXHIBITION CENTRE
Dalian, CHINA
Contact:BUSINESS INDUSTRIAL TRADE FAIRS LTD.
TEL:+852-2865-2633
FAX:+852-2866-1770

NOVEMBER

12～13
NORSK AUTOMATMESSE
HOTEL BRISTOL
Oslo,NORWAY
Contact:NOAF
TEL:+47-33-48-3300
FAX:+47-33-45-8566

18～21
IMA
FRANKFURT FAIR GROUNDS
Frankfurt, GARMANY
Contact:Peter Lassahn
TEL:+49-211-90191-183
FAX:+49-211-90191-127

software at its amusement facility Ikebukuro Gigo (Toshima, Tokyo). Depending on sales from the shop, the company may open another at its other amusement facilities. By making use of the contents of domestic game software at its amusement facilities, the company aims at creating synergy between the amusement facility business and domestic software business.

The shop is called "Taisho Roman-do," and sells merchandise related to "Sakura Taisen," its popular adventure game for Sega Satan, the sequel to "Sakura Taisen 2," and other goods associated with the period of time in which the stories unfold.

On sale at the shop are 317 items including those associated with the game, such as software, tactics books, figures, and original video animation, and old-fashioned toys from the Taisho Period such as tin toys, and original cheap sweets. Target sales for the first year are 100 million Yen.



Scene from "Taisho Roman-do". On sale at the shop are 317 items including those associated with the game

Shifting an increasing amount of its resources to the retailing business, the company has already released a "JP Gear" series of original goods including sweets, apparel and sundries at its Tokyo Joypolis amusement facility in Minato-ku.

In the game industry, opening a retailing shop specializing in merchandise of one software title is quite rare. With the new specialty shop, the company wishes to push forward with its retailing business and expects it will provide a link between users of domestic games software and those of arcade machines.

Kyoto Prefecture to Foster Edutainment Business Tapping Local Game Software Development Capabilities

Kyoto Prefecture will foster the "edutainment" business, which allows students to learn as they enjoy. They wish to revitalize the local economy, the textile and other declining traditional industries in particular, through the creation of new industries based on accumulated know-how of game software development. An executive committee will be organized by the Prefectural Government and economic organizations by the end of August for planned projects through March '99, such as organizing trade shows, educational software competitions and model classes.

Executive Committee to be Organized in August To Hold Trade Shows and Competitions

Kyoto Prefectural Government will sponsor an "Edutainment International Forum Kyoto (tentative name)," where trade shows, competitions and model classes will be organized. It has been decided that the forum will be held in Kyoto City by March '99. The sponsor wishes to make it an international event with many local software houses and others both inside and outside of Japan participating. The aims of the forum are two-fold: to announce to the whole world that Kyoto is the center of the edutainment business, and to provide greater market penetration for related businesses.

When members of the committee will be selected by the end of August, specific itineraries of the forum will be discussed. The committee will be managed with cooperation from "Edutainment Business Study Group," which was established in '97 and is represented by the Prefectural Government and 24 private businesses, Small and Medium Enterprises Center and Kyoto Research Park.

Kyoto Prefecture plays host to a large number of businesses supplying game software to Nintendo and others. The Prefectural Government believes the accumulated know-how should facilitate development of edutainment software, and has decided to put greater weight on the new generation industry.

Streamlining Puts Mitsubishi Electric #1 Recurring Profit Increase Ratio Ranking in 2H/'99 Amusement Businesses Rank High

According to Nikkei Shimbun newspaper's forecast of the recurring profit increase ratio ranking of listed enterprises in the second half of FY '99, comprehensive electric/electrical equipment manufacturers, the transportation business and amusement business rank high. Most of the companies making a comeback have successfully improved their export profitability thanks to the cheaper yen or have expedited the restructuring such as curbing labor costs. Those surveyed were 580 listed enterprises whose accounts are closed on March 31 and whose recurring profit exceeded 300 million yen for the term ending March '98 (excluding banks, security houses, insurance companies and enterprises who have changed their closing date). About 50%, or 290 enterprises, are expected to show increased profits.

Amusement businesses that rank high include Konami (#13), whose sports series and other domestic game software enjoy favorable sales, and Sega Enterprises (#23), which continuously enjoys brisk sales of arcade game machines.◆

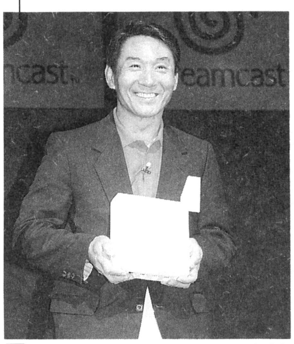


Sega Enterprises to Appoint Executive Directors Sega Enterprises on May 22 decided at its board meeting to appoint executive directors.

The company has so far aggressively expanded its scope of businesses including domestic games machines, the development and sales of amusement equipment, and operating amusement facilities. It also operates the toy business and communications karaoke business at its group companies. The company is expected to add more to its lines of business.

As a result of rapid technical breakthroughs, progress in the IT industry, development of the network society, and advancement of communications as we fast approach the 21st century, we are witnessing dramatic changes in the form and quality of the amusement/entertainment industry. Businesses are increasingly required to decide on strategies that are tailored to these changes in the business environment and build corporate resilience which allows them to quickly respond to the decisions they make.

As it soon launches "Dreamcast," the new generation game machines, Sega hopes that executive directors will help enhance the mobility of its organization and advance new talents from a broader perspective.



President Shoichiro Irimajiri holds "Dreamcast"

Some of the candidates of the executive directors include Isao Okawa, Chairman, Hayao Nakayama, Vice Chairman and Shoichiro Irima, President. They are intended to be approved at its shareholders' meeting on June 26.

New Excursion Attraction to Open at Namco's Wonder Egg 2

Namco has opened an excursion attraction, "Wonder Rally," at its amusement theme park Namco Wonder Egg 2 (Setagaya, Tokyo). Players are invited to solve riddles which are hidden in the facility as they enjoy the attractions. Sega Enterprises has opened a similar excursion attraction at its Joypolis, and other amusement theme park operators may follow suit.

Players purchase a "Rally Book," a guide map which details the tactics for the attraction for ¥500. As they visit all of its 22 attractions and 8 restaurants and shops and locate the riddles hidden in them, they have the experience of taking part in a role playing game.

The Rally Book can be used until all the riddles are solved. Depending on the points obtained, players are given benefits such as 50% discount on the park's passport and displaying their names in the park.

Taito: Boost Sales of "Densha-de-Go!"

Taito has started a sales promotion campaign for "Densha-de-Go!" domestic game software. Designed for use on Play Stations (PS), the software has sold over 900,000 copies since its launch in December '97. The company expects their campaign will make the figure 1 million.

Some 7,000 PS retailers nationwide will join the campaign. A scratch card is given to those who purchase the software. Lucky winners will get "Dencha-de-Go!" for free. Thirty prizes per retailer will be given. Furthermore, a dedicated controller is presented by drawing to 20 per week (total of 200). Application is made by using the scratch card.

Same Event at 5 Sites: Sega Featuring "Anime" Characters

Sega Enterprises will organize the same event attraction using TV animation characters at five of its amusement theme parks including four Joypolis (Shinjuku, Tokyo and others) and Galbo (Asia Trade Center, Osaka). The event will last from July 18 to August 31. This will be the first event attraction simultaneously organized at its four Joypolis. Featuring animation characters that are highly popular among children, the company expects to attract many family visitors during the summer holidays.

The event will be organized at Tokyo Joypolis (Minato, Tokyo), Shinjuku Joypolis (Shinjuku, Tokyo), Yokohama Joypolis (Yokohama City), Fukuoka Joypolis (Fukuoka City) and Osaka ATC Galbo (Osaka City). Each will mount an excursion-type detective attraction which features a TV animation "Private Detective Konan." Guests are invited to guess and chase the criminal based on conversations by radio actors and actresses.

Sega to Open Character Specialty Shop at its Amusement Facility in Ikebukuro Selling Merchandise of a Popular Game

Sega Enterprises has opened its first shop specializing in merchandise of its domestic game

Techno Drive

Namco

Measures your driving skill by the use of steering wheels and accelerators. Three measurement modes are available: hand skills (use only steering wheels), foot skills (use only accelerator and brake), and actual skills (practical game). From each mode, five different games are offered for choice by the players. After measurement, a total evaluation is displayed, and a printed sheet detailing driving skill improvement instructions is issued.
Techno music provides a stimulating background.





Seal-de-cho!

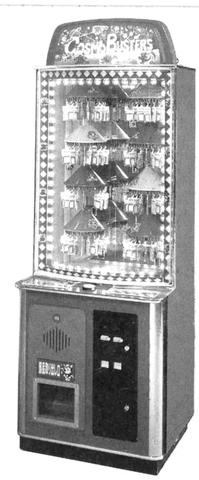
Taito

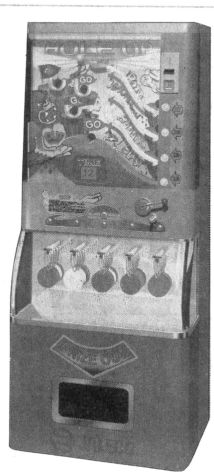
A sticker vending machine which produces mini-stickers using the same design with original leaves of "Utsushite-cho!"
Comic strips, stationery and other motifs of the favorite frames for original leaves are printed on mini-stickers. One sheet is divided into four mini stickers. One play produces two sheets.
Like "Utsushite-cho!," frames are changed four times a year.

Cosmo Busters

Sammy

A highly eye-catching prize machine featuring showy decorations and varied demonstrations.
When a coin is inserted, the roulette lamp starts to rotate on the front box. Players press the button to stop the lamp on one of the eight "WIN" marks. When it successfully stops on one of them, a prize shown beside the mark is given. Because the lamp rotates at variable speed, players' attention is guaranteed.
By turning the dip switch inside the box, specifications can be changed to allow players an opportunity to win replays after Game Over.





Hole Up

Jaleco

An improved model of "Kuru-kuru Attack" by the company, this is a pachinko-like prize machine.
Avoiding the "Out" pocket on the left, players flip balls aiming at the "Go" pocket by manipulating the lever. When the ball enters the "Go" pocket, the cannon elevates in steps. When the ball enters the "Win" pocket on the left top of the panel, a pre-selected prize is given.
Any number of retries can be made before time expires.

Psychic Force 2012

Taito



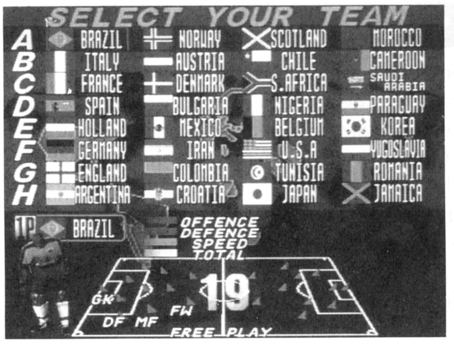
A follow-up of Taito's confrontation action game. Players are invited to engage in an aerial battle.

Introducing the "Barrier Break" and integrating the life gauge and psycho gauge, the game system has been dramatically improved, making it a more enjoyable game. The number of favorite characters has been increased from eight to ten.

Another attraction of the game is its beautiful graphics of one million polygons per second, made possible by a new "Taito Wolf" board.

The World Soccer Championship

Konami

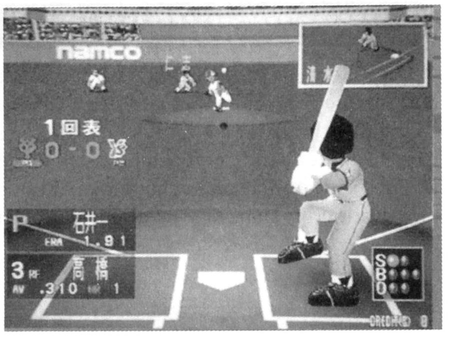


A football game in which the 32 countries participating in FIFA World Cup '98 take part.

Through three matches in the qualification league and four matches in the final tournament, the player's team improves, with enhanced offense, defense and speed as it fights it through. Players can issue orders on strategies, such as full-force offense and side attack (one strategy per team). Graphics-wise, players can choose from four stadiums and four time zones, namely, morning, afternoon, evening, and night. When it rains, the grass becomes slippery. Switchable among three viewpoints. Play-by-play comments are also available.

Super World Stadium '98

Namco



The latest version of Namco's highly-popular professional baseball game "World Stadium."

Incorporating the latest data on players, the '98 version employs three-dimensional polygons, with several modifications that make the game all the more enjoyable, such as choosing the height of a throw. When a perfect game and other deeds are achieved, the player's name is memorized. An arcade's original team comprising these players can be set up.

* Use of the names of the clubs and players is licensed by the Japan Professional Baseball Organization.

Daytona USA 2

Sega Enterprises



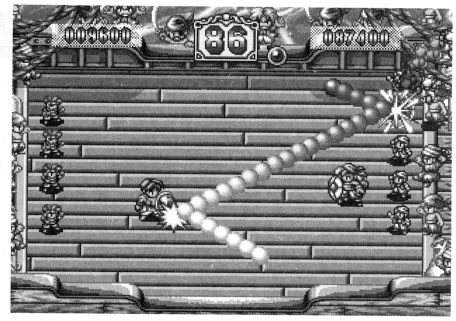
A new version of Sega's highly-popular racing game. Players experience the dynamism and excitement of stock car races.

Three vehicle types can be chosen: Easy, Normal, or Hard. Use of "Model 3, Step 2.0" successfully makes already detailed graphics even better.

Box size can be chosen from the DX type and twin type. Up to 16 players can play simultaneously through communication play.

Flip Shot

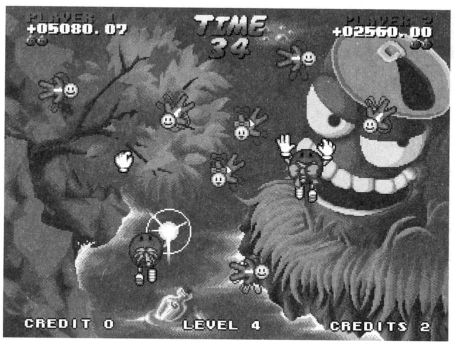
Visco



A confrontation game to be played in a similar manner as Air Hockey.
Face to face on opposite sides, two players manipulate the main character who flips a ball (an Air Hockey puck) with the lever to deliver shots. Behind the main characters are 6 companions each. The game is won when one player shoots down all the companions of the other player (or a player with more companions wins when time out). One game consists of three matches. Extensions are decided by sudden death. Confrontation mode and story mode are available.

Captain Tomaday

Visco



A shooting game with a fixed screen. Players have to clear stages.
When a player successfully destroys all the tomato-shaped obstacles which have different sizes and moving speeds, the stage is cleared. Players can deliver shots from two points, left and right, of the vehicle. After a bullet is delivered, the next shot cannot be made until the bullet bounces back. (The bullet bounces back either when it strikes an enemy or the top of the screen. No points are gained on its way back.). When the vehicle crashes into an obstacle, it is unable to move for some time. If it strikes against another obstacle, one vehicle is lost. The game is over when all the vehicles are lost. Features 28 stages.

Breakers' Revenge

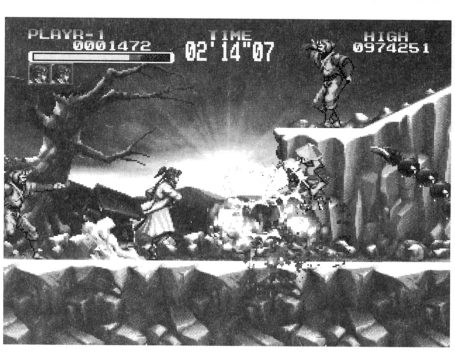
Visco



The follow-up of "Breakers," a confrontation fighting game featuring speed and unique characters that appeal to advanced players.
Designed both for beginners and advanced players, the new version employs easy-to-understand manipulations that were features in the previous version. Besides the familiar main characters of the previous version, Ninja characters are newly added to make a total of ten characters.

Musashi Ganryuki

Visco



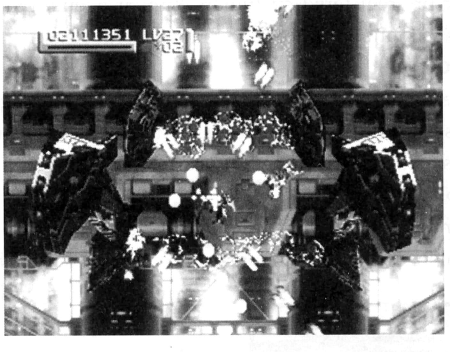
The horizontal scroll action game featuring the legendary samurai Musashi as the main character
With the 8-direction lever and three buttons, players can create a variety of attacks and strategies, including throwing a weight and hanging from objects, as well as attacking with a sword. By turning the lever up, the screen scrolls to see what is in store above. As they go through the five stages, players are confronted with lesser enemies and arch-enemies to make ready for the final battle against a mortal enemy Kojiro.

JULY 1998

What's Out! in Japan

A partial list of recently released products from the Japanese maeket.

Radiant Silver Gun



Treasure/Sega Enterprises

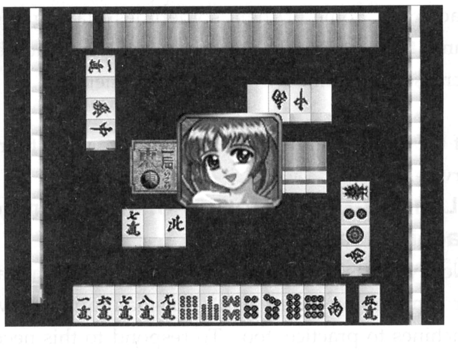
A vertical scroll shooting game, the first arcade game from Treasure.

The machine's biggest attraction is the variety of attacks it uses. By using the three buttons in combination, a total of seven different attacks can be initiated. When a player beats the enemies to gain a higher score, the player's vehicle gains higher power. This experience of role playing is something previous machines cannot offer.

Although it is a two-dimensional game, a number of semi three-dimensional presentations hold the players' attention.

My Fair Lady

Micronet/Tecmo



The second version of "Virtual Mahjong," a stripping mahjong game featuring three-dimensional polygon female character, "Aya."

Retaining some of the features from the previous model, such as no foul play and 4-player game, the new version is equipped with a variety of parameters that trigger Aya's costume changes. Since the parameters correspond to the finish moves, the costume does not change if the same finish is used. If players successfully enhance the parameters in good balance by using different finishes, they can achieve the costume of the princess, the final goal of the game.

Street Fighter Zero 3



Capcom

To satisfy a broader range of users, this latest version employs a new system called "Ism Select," which allows players to choose from the three modes. "X-ism" features one powerful super combo, and is for beginners to advanced players. "Z-ism" uses specifications similar to the conventional Zero Series. Several super combos are available. The level can be chosen from three stages. "V-ism" doesn't use a super combo, but offers varied attacks and custom combos.

Of the 25 characters, 5 are newly added.

Improvement measure 2

The previous pages introduced an example of how a location successfully attracted medium-level to skilled competition battle game players. It should be noted that aiming to attract competition game players to a location, especially enthusiasts of a single game title, limits the range of customers, and this can result in intense competition with other game centers in the vicinity. This problem could be solved by each location in the area catering to players of different games. For example, game center A could specialized in "Virtua Fighter 3tb," and game center B could cater to fans of "Marvel vs. Capcom." However, this business arrangement is extremely difficult to do in reality.

Therefore, we focused on ways to explore new customers and foster beginner players.

Operations should be aware that there are many people who do not play competition battle games but have a great interest in them. Many people visit competition battle game corners when they enter game centers, and marvel at the techniques required to play those games and become discouraged to try them. Those people will show resistance to playing competition games under ordinary circumstance. Operators can help them build their confidence by allowing them to practice. To that end, locations can:

(1) install single-player machines for practice,
(2) post signs indicating certain machines are for beginner players,
(3) lower the difficulty level, and
(4) place panels providing hints and advice to help players acquire techniques.

Many game centers have taken these measures. We asked some of those locations for the effects of their efforts

"We acquired some regular customers, not many but a good number of people, who play battle games using "practice" machines. Some of them sometimes play against others. To be frank, these efforts do not bring profit, but they have successfully increased the number of regular customers."

If the location staff is willing, there are ways to improve customer service.

*** Limited-time offering of new competition game machines for practice**

Newly released machines and popular machines are usually set up for competition game play. But many players want to play new machines to practice, too. To respond to this need, new machines can be made available as single-player machines during a certain time zone. Since it is cumbersome to exchange the circuit board to convert to the single-player mode, panels can be posted on the Player-One and Player-Two sides when the machines are used in the single-player mode for practice.


At six o'clock on a weekday, all machines are occupied, but with a few bystanders.

*** Instructors**

Staff members with sufficient knowledge of game and operations can be stationed near game machines to answer customers' questions. For example, staff members can wear badges that describe assistance to customers so customers can directly ask questions, or a question box or an information-exchange notebook can be made available to customers.

*** Game seminars**

Game centers can hold seminars and practice meetings. Although staff members with knowledge of games are suitable as instructors, operators can ask skilled players who are regular customers to serve as instructors. In addition to seminars and practice sessions held regularly for pre-registered customers, similar events can be held on weekends without prior notice to draw general customers.

*** Beginners' corner**

Operators can establish practice corners equipped with single-player machines and station instructors. It is best to set up beginners' corners away from competition corners where medium-level and skilled players gather.

When implementing any of the above measures, in addition to providing technical instruction, it is important to create a comfortable environment for unskilled players. For example, beginners don't want others to watch them play regardless of the game type. Staff members must continuously assure beginner players that nobody is good in the beginning, and provide kind instruction to players.


Ample space — large enough for another row of game machines — is provided behind the seats for bystanders. This space allows smooth flow of people during crowded hours.

An effective way to encourage beginner players is to promote solidarity among participants. People tend to work harder when they are in a group of people with a common goal.

Instructors and event staff can provide their personal words of encouragement to bring maximum effects.

The proposals described above are based on actual activities implemented or planned by game center operators and ideas that our editing staff came up with.

The popularity of competition battle games is declining, and game players are not as enthusiastic about competition games as before. To examine the current situation of competition battle games, we planned this article and interviewed people in the business. We reconfirmed the declining popularity of competition battle games; at the same time, we were convinced that competition games are a vital part of game centers.

To overcome the slump in competition games, operators must strategically take measures to maximize competition battle game features.

Game center operators can no longer expect business growth simply by installing game machines and not taking an innovative approach to attract customers.sim ◆

Improvement Measures

Based on the current conditions surrounding competition battle games and the player characteristics described previously, how should operators treat competition battle games?

There are locations where competition game enthusiasts gather and enjoy games. A closer look at those locations may provide hints that help revitalize the popularity of competition battle games.

Improvement measure 1

The "Shinjuku Sports Land Chuo-guchi" game center is located near the JR Shinjuku Station. On weekends, the ambiance of this location is similar to one we often used to see several years ago. Several units of the same competition game are surrounded by crowds of people. When a game ends, a challenger emerges from the surrounding crowd and a new game starts. This process is repeated until the game center closes. This was a common scene when "Virtua Fighter 2" was at its peak popularity.

The most crowd-drawing game in this location now is "Virtua Fighter 3tb." It is a highly praised competition battle game.



↑"Virtua Fighter" players gather around competition battle game machines on weekend nights.



←Some players are seriously playing. Some players are casually enjoying games with friends. Some bystanders admire the techniques of skilled players. Various types of game fans visit this game center for serious battle games and friendship.

However, after six months from its release, the game software alone does not have sufficient power to draw large crowds. Some innovative ideals are used by this location. We interviewed Mr. Takashi Kashiwara, the manager of the game center.

"In Shinjuku, 'Spot 21' was a popular location where 'Virtua Fighter 2' enthusiasts used to gather. However, the number of game players began to shrink at the location after 'Virtua Fighter 3' was introduced. So, I thought of drawing those customers who stopped going to 'Spot 21' to our location.

"To do so, we installed more 'Virtua Fighter 3' competition game units and established a special corner. We changed the setting so that players can play until one player wins the first five games.

"In the first one or two weeks, the corner was occupied only by our regular customers, and it seemed that our plan failed. However, people heard about the 100-yen game fee for the first-five-win settings and started to come to our location. Through word of mouth, the corner drew crowds of 'Virtua Fighter 3' players. After about two months, the crowd in the corner became as large as it is today. Well-known top game players in the area became our regular customers, and this helped draw customers."

The first-five-win game setting naturally lowers the turnover, but this location successfully attracted customers with this setting.

It does not mean that all locations can attract customers simply by changing the setting.

Mr. Kashiwara also emphasizes the importance of creating an ambiance and environment in which customers can relax and enjoy games.

As the photos show, the competition game corner provides ample space behind the players' seats, so people waiting to play or watching the games can stand behind players and observe. The location is also equipped with single-player machines for practice and the previous "Virtua Fighter 2.1" competition battle game machines. An information-exchange notebook is also provided for causal exchange of opinions among visitors. With these efforts, the location has created a comfortable environment for game players.

The low-turnover setting, crowds of bystanders, dead space designed for bystanders, and installation of previous series games...all these seem to be negative factors in terms of location management and business. But, the location has overcome those negative elements and achieved successful business operation based with a long-term management vision.

One night on a weekend, we talked to people playing "Virtua Fighter 3." Some customers in the location were about one hour away from home. Some people come to this location for practical reasons: they can always play competition games with other players, and they can learn from watching advanced players. Some customers visit this location to meet their friends and for the location's comfortable ambiance created by "Virtua Fighter 3" fans.

Voice from people on the production side
Akira Nishitani, President Arika Co., Ltd.



Arika Co.,LTD

Akira Nishitani, President of Arika Co., Ltd., describes current conditions surrounding competition battle games as viewed from the production side

The boom is over and the popularity stopped growing.

Interviewer: What is your view of the current situation of competition battle games?

Nishitani: I feel that the competition battle game boom is over. But I think this game genre has established itself in the market now. Under such circumstances, Arika continues to remain focused on competition games, since we believe our company strength lies in this game category.

Interviewer: What do you think about the past trend of competition battle games?

Nishitani: It has been eight years since "Street Fighter II" was introduced, so the boom has lasted quite some time.
About one year after the boom emerged, various competition battle games were introduced. But unpopular machines were weeded out, only well-designed games, graphically superior games and other high-quality games have remained. The number of new releases has also decreased.

Major qualitative change is in need.

Interviewer: What do you think about the shrinking population of competition game enthusiasts?

Nishitani: I think that has to do with the level of "energy" that competition games have: for example, power to attract players. Competition battle games had a high level of energy in the beginning of the boom and attracted many players. Now, the energy level has dropped.
In terms of the future of competition games, they need to undergo qualitative change or offer added value to expand and break away from the current popularity stagnation.

Interviewer: Is Arika taking any measures to change the current conditions?

Nishitani: We are in a difficult situation. It is hard to take drastic measures.
Either operators or makers must change the situation, for example, creating new game features by maximizing a communication function. I believe that a major change must be made to improve the current situation.

Interviewer: Some people hold an opinion that competition games held between two different game centers would revitalize business. But this would result in a large communication cost. What is your opinion?

Nishitani: Operators can cooperate to create new and attractive game features.
Not that I depend on others, but I wish major game makers would take bold steps.

Interviewer: What do you think about players who do not like competition games?

Nishitani: There must be a variety of reasons why some people don't like to play with strangers, but I think old-time game players are not interested in competition games. Difference in game skill is also another reason why some people don't play with others. Naturally, people who have been playing for a long time are better at a game, and people would not want to play against someone who is better. Game systems are also becoming highly complicated, and this may be another reason for the decline.

Interviewer: Is Arika making any changes in that regard?

Nishitani: I personally do not like to incorporate difficult or complicated features in games in the initial development stage. If difficult game elements are used in a game, there must be a convincing reason why they are necessary. We try to develop games that are easy to understand and play and also incorporate concealed elements so that skilled players can enjoy discovering them through advanced game play.

Interviewer: Do you believe in simple games with "depth?"

Nishitani: I believe that is the best. It is difficult to produce such a game, but we aim to create that type of game.

Interviewer: There are some game centers where competition battle game players gather. What is your opinion of this?

Nishitani: Those locations must be well-known among competition battle game enthusiasts, and playing games there must be like being on a stage for them. Winning games at those locations give them a kind of status. I think that is a very good idea.
Game makers can also take a similar approach. Our company has no concrete plans to do so at this point, but off hand I can think of an idea of "authorized" game centers established by the collaboration of a game maker and operators. If operators request certain game settings for official competitions, the maker can respond to those requests. Do you think it's possible?

Interviewer: Official game settings would enable proper ranking of players' skills and holding of contests under standardized rules.

Nishitani: It would be nice if makers, operators and players combine their efforts to that end.

Interviewer: What kind of effort would you like to see on the operators' side?

Nishitani: I would like to see game center operators maximizing location features. Competition games can be offered only at game centers.
I would like to hear more operators' requests, and I hope they would express their opinions to major game makers as well.

Voice from people in the field

INTERVIEW

Re-examining the positioning of competition battle games in game centers through interviews with game center operators.



Nine years of experience as game center staff including years worked part-time

Game Point Chateau EX

Wataru Sawamura, Chief manager

Interviewer: What is the general trend of customers for competition games?

Sawamura: The number of new competition game fans is not high enough to replace those who have grown out of them. People play games less frequently as they get older, and the number of people newly entering the game scene is becoming smaller. Therefore, the total number of players is decreasing gradually. In fact, I see fewer people playing competition games than before.

In addition, new games seem to attract only game enthusiasts, and they fail to attract new players.

Interviewer: What about income of game machines?

Sawamura: Income is decreasing. At first, I thought income from individual machines dropped because people played many types of newly introduced games, but it wasn't so. Operating hours of battle games in general decreased. During the peak period, battle games were operating constantly during business hours, but now their operating rates vary greatly depending on time zones.

Interviewer: Are product cycles shorter now?

Sawamura: Competition battle game product cycles always tend to be short. Since there were only a few game titles in the beginning, customers continued to play those same games. Now players have many choices, and they tend to try newly released games.

I noticed that this tendency has been getting stronger since about the middle of last year.

The product cycles of SNK's games have always been short, but since the software was less expensive, investment could be recovered in a shorter period. And some of those games enjoyed lasting popularity. With Sega's games, on the other hand, short product cycle really hurts operators.

Another reason for the decline of battle game popularity is that there are many sequel games and games with similar contents. Makers introduce new games because new games always sell well, and operators buy them since they need new games in their locations. However, players quickly notice the similarities and grow tired of them. Operators then have to replace the circuit boards, and that reduces profits for operators.

Interviewer: What is the popularity of competition games now?

Sawamura: It is dropping. People still play them, but the popularity is continuing to decline. Most people play competition games with friends now.

Interviewer: It seems many people play games that they are familiar with. Is that true?

Sawamura: People who play 2-D games seem to have no attraction to 3-D games, and vice versa. People generally do not select games that they cannot win, much in the same way as inexperienced players prefer to play familiar games.

Competition games may be walking on the same path as shooting games did. Games become more difficult to play, and eventually enthusiasts are the only ones who play these games. When this happens, the income level does not rise, thus disallowing operators to purchase new circuit boards.

Blame is partially on us, though it is too late to lament. There were things that we could have done, such as listening to players' opinions and conveying their comments as well as ours to game makers.

Key phrases suggesting current game and player trends

❶ Customers still play the competition mode.
Competition games are still played, and person-versus-person battle games retain their appeal to players. However, there is a lack of upsurge in popularity.

❷There are many game titles, but without mainstream games.
There are various factors that are suspected to have caused the declined popularity of competition battle games, but the main reason of the decline is that the market is filled with many games but there is no leading game title.

❸ "Virtua"-type game players tend to play their favorite games.
Game players can be roughly divided into those who prefer 2-D games and those who play 3-D games. Furthermore, players' preferences can be grouped by makers and titles. In another categorization, players can be divided into those who enjoy story development in games and those who are attracted to the character aspect of games.

❹"What in the world is this game?"
When players cannot win due to stronger opponents, they tend to lose interest in a particular game. It is not the fault of the game. Players can lose interest in a game in the same way if the balance adjustment of the game is inappropriate or the game character is extremely strong. In such case, the fault lies on the operator or game maker.

❻Reluctance to play games with other people
Many people hesitate to play with others because they don't like to play competition games with total strangers or they don't like to lose. However, some skilled players share the same opinion as Mr. Sawamura.

numbered cards and customers had to wait for their turns. In those days, game centers strove to popularize competition games in any way they could. Then, a great system was introduced to the market, and boosted the competition battle game boom to new heights. This system used a communication function to connect two general-purpose game machine units. Previously, two players playing a single machine for a competition game could see each other's face and lever operations, and they did not have much room for comfort. The communication function eliminated these problems by allowing them to play two independent units, thus bringing an explosive popularity growth.

One noteworthy point of communication competition machines is that the original idea came from an operator. It is not known who thought of the communication function first, but the first machine with a communication feature was originally developed by a game center operator in response to customers' desires for enhanced competition battle game fun. It cannot be denied that the communication function has further promoted the competition battle game boom.

By maximizing the unique feature of competition battle games through the communication function, the game center business enjoyed great business results.

Game locations designed exclusively for competition battle games

In 1992, the year after the introduction of "Street Fighter II," sequels to the "Street Fighter II" series were introduced. These games — "Street Fighter II Dash" and "Street Fighter II Dash Turbo" (both from Capcom) — were developed with a focus on the competition battle feature, and gave the "Street Fighter II" series an unshakable position in the market. Although the "Street Fighter II" series machines with a communication function became a main source of business at many locations, game machines of other genres still captured players' interests.

In 1993, however, competition battle games overshadowed other game types. Various competition battle games were introduced to the market one after another, including high-quality products such as "Virtua Fighter" (Sega Enterprises), "Garo Densetsu Special" (SNK) and "Samurai Spirit" (SNK). Given options, players immediately took to those new games. In response, game center operators installed machines of almost all available titles. In some locations, more than 80% of installed machines were competition battle games. The "Street Fighter II" series was no longer the only competition battle game. With various competition games on the market, competition battle games have established a new game genre. Resting on the popularity of competition battle games, some operators adapted a passive attitude and did nothing more than install competition game machines to bring in high income. It is ironic that these rather passive approaches adapted by some operators were one factor that led to the decline of competition game popularity.

In 1994, this game genre marked a milestone: "Virtua Fighter 2" (Sega Enterprises) was introduced. The realistic 3-D graphics of this new game added new fans to competition battle games and created devoted game enthusiasts. Competition battle games were drawing crowds all over Japan. Other noted products included "The King of Fighters 94" (SNK) and "Vampire" (Capcom). These games featured original characters and superb graphic quality, and led to diversification of competition battle games.



"Virtua Fighter 2" made known the fun of competition battle games not only to game fans but also to the general public.

Increased number of competition battle games on the market

Diversification of competition battle games became noticeable in 1995. According to our magazine survey, 27 game titles (see the chronological table) were on the market. In addition, some games — such as "Psychic Force" (Taito) and "Tekken" (Namco) — offered unique and distinctive features.

The popularity was not as strong as in 1993, however. Accordingly, income per title also began to drop. Nevertheless, installation of new games brought higher income, and the majority of operators installed machines of almost all game titles in their facilities.

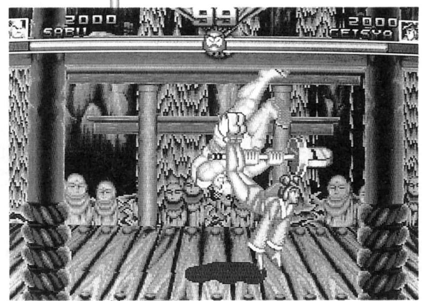
In 1996, a total of 24 titles were released, but the market trend changed. Operators began replacing existing machines and become selective of games. Since income per title dropped in the previous year due to a large number of game titles on the market, operators decided to purchase only profitable products. This indicates that game centers were unable to enjoy high income simply by installing competition battle games. Instead, they had to have a discerning eye for profitable products. It was about this time when the installation period of each machine became shorter. The highly expected "Virtua Fighter 3" game (Sega Enterprise) did not gain the same powerful force in the market as the previous game did, thus thickening the dark clouds hovering over competition battle games.

Partially as a result of the machine replacement trend, the number of new game titles released in 1997 decreased. Although the product lineup included leading titles, there were many sequel games for which only slight changes in the specifications and characters were made. This suggests that each game lost popularity rather quickly during this time. Some people blame this minor upgrade caused further decline of the competition battle game popularity.

Another noticeable trend was that game machines began featuring the CPU battle mode, with less emphasis on the two-player competition mode.

As of May this year, the trend remains the same. Operators lament the sluggish business performance of competition battle games.



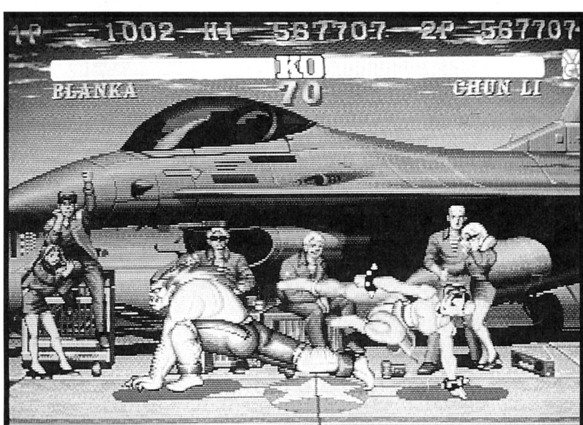








History of Competition Battle Games



⇧It was "Street Fighter II" that started the boom.

Introduction of "Street Fighter II"

In 1992, Capcom developed "Street Fighter II." This game undoubtedly marked the dawn of the competition battle game boom. We would like to mention here that there were people, such as energetic location staff and managers, who energetically worked behind the scene to promote competition games.

Although "Street Fighter II" has established itself as the founder of the competition battle game boom, at the time of introduction it was considered just another game that derived from action games. Game players used to play alone with the purpose of clearing each game stage, rather than competing with other players.

Then, Capcom began promoting the competition function and described in game magazines about the fun of playing "Street Fighter II" against other players. This quickly made the two-player competition mode popular, and people started playing the game against friends. After experiencing the fun of playing competition games, players began to develop a desire to play against someone outside their circle of friends. However, due to shyness, most people did not ask total strangers to play games together.

Sensing players' desires, game center operators set up battle game machines for competition play. Operators posted signs that read "Dedicated battle game machine" and "Intrusion play possible," and established an original rule that allowed anyone to freely play against people playing those game machines. Game operators made this rule to respond to players' desires to compete against total strangers. In some game centers, staff members passed out

Special Feature

Unoccupied Second-Player Seats

Competition battle games (Fighting games): Today and future

"Many two-player competition battle game machines are played by single players."

"Income from competition battle games drops suddenly in about one month after installation."

These are statements often mentioned by game center operators regarding competition battle games. This tendency is evident in all types of competition battle games, and it has become noticeable since the middle of last year.
Why have competition battle games lost their appeal to players?

Is it because the boom is over?

For game center operators, the decreasing popularity of competition battle games is a serious problem.

Even though competition battle games do not bring as much income as they used to, they still account for a large portion of machines installed in amusement facilities and are indispensable games.

In this special feature article, we reviewed the history of competition battle games, examined the current market conditions, and made proposals for customer-drawing strategies.



Editor-in-Chief —— *Masaya Hara*

English Editor —— *Ryouichi Nishimura*
Yasutaka Kako

Art —— *Takahiro Hashimoto*
Kayoko Tsumura

Japan Amusement Monthly
is published by
a-create Co.,Ltd.

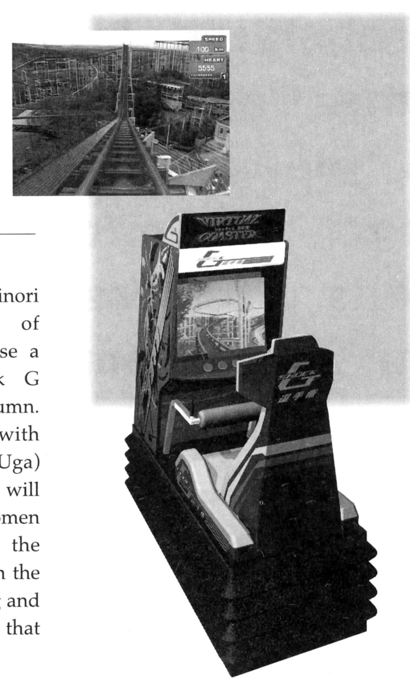
Editorial Office
Abisu Bldg 4-20 Matsugae-cho,
Kita-ku, Osaka, 530-0037 Japan.
Tel:+81-6-242-0215
Fax:+81-6-242-0206
E-mail: XLG07631@Niftyserve.or.jp.

Tokyo Branch
Dougenzaka Bldg. 6F, 5-4,
Maruyama-cho, Shibuyaku, Tokyo,
150 -0044 Japan.
Tel:+81-3-3477-2250
Fax:+81-3-3770-6053

JAM
JAPAN AMUSEMENT MONTHLY
JULY.1998

C · O · N · T · E · N · T · S

THIS MONTH'S COVER



Shock G Sensyuken
(Shock G Tournament)
Able Corporation

Able Corporation (Tokyo, Presedent Toshinori Kumagaya) ,the biggest distributor of Amusement machines in Japan will release a cockpit-type VR system, called "Shock G Sensyuken" (Shock G Tournament) this Autumn. The system was developed together with AZUNAS CORP. (Chiba, President Takashi Uga) and its first software released this Autumn will be "Virtual Coaster", which is targeted women game players. In this VR system, the countenance of the player is being shown on the monitor as they are expected to be screaming and shouting because of its too much excitement that system induces from them.

Recently, the amusement and entertainment industry has become a global concern. Japan Amusement Monthly is the window to the world for Japan & Asia.

For the past 20 years, Coin Journal Co., Ltd. has published the Coin-Op Journal, a comprehensive magazine dedicated to the coin-operated amusement industry in Japan and Asia. Every month, more than 8,500 readers depend on the Coin-Op Journal for practical, solid, up-to-date information about the industry. This monthly newsletter is a collection of the information selected and translated in English from the Coin-Op Jouranl. It's a pleasure and our privilege to imform our overseas readers what's happing in the amusement industry of Japan and Asia. If you have anything that you or your company would like to see in our pages, please let us know via mail or FAX.

JAM

JAPAN AMUSEMENT MONTHLY

JULY. 1998 7

SPECIAL FEATURE

Unoccupied Second-Player Seats

Competition battle(Fighting) games : Today and future



ゲームサバイバル

過熱する覇権争奪戦

家庭用ゲーム機業界

ニュースアンテナ
情報File
ファイル

家庭用ゲーム機業界が風雲急だ。市場の過半を制圧したソニー・コンピュータエンタテインメント（ＳＣＥ）に対し、セガ・エンタープライゼスは11月に発売する新型機「ドリームキャスト」で乾坤一擲の勝負を挑む。任天堂も「ＮＩＮＴＥＮＤＯ64」の拡張機器「Ｎ64ディスクドライブ」や新型携帯ゲーム機「ゲームボーイカラー」を年内に投入し、巻き返しに出る。ゲーム機各社の「世紀末サバイバル競争」はかつてなく、激しくなりそうだ。

セガ・任天堂の巻き返し

ファン1万人来場

「最低でも百万本のヒットが見込める。新型ゲーム機の立ち上がりにふさわしい」

5月23日、東京国際フォーラム。ソフトメーカーのワープ（飯野賢治代表）が開いた新作ゲームの発表会をのぞいたセガ幹部は、盛況ぶりに思わず目を細めた。押し掛けたファンの数は約1万人。会場の収容人数を上回る。発表会は結局、2回に分けて実施された。ワープの新作ソフトは事実上、ドリームキャスト対応の第一弾。「市場の評価」を測る重要な発表会だった。

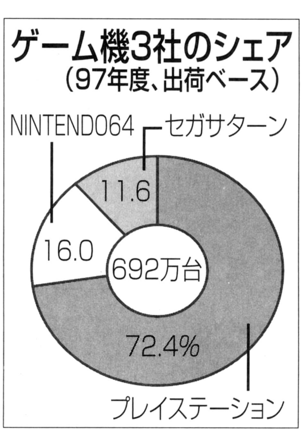
ドリームキャストは業界最高水準の映像・音声表現と通信ゲーム機能が売り物だ。入交昭一郎社長は「シェア50％以上を奪取する」と豪語する。

現行のゲーム機「セガサターン」は、94年の同じ時期に発売されたＳＣＥの「プレイステーション」との〝直接対決〟に惨敗、セガは98年3月期に上場来初の最終赤字に転落した。中興の祖といわれた中山隼雄前社長の事実上の引責辞任も招き、社内に大きなダメージを残した。それだけに「背水の陣で挑む覚悟」（入交社長）だ。

王国、見る影なく

任天堂のＳＣＥへの思いも複雑だ。同社は当初、ソニーとゲーム機開発で協力するはずだったが、交渉決裂の結果、ソニーがＳＣＥを設立してゲーム市場に参入してきた経緯がある。以来、任天堂は「ファミコン」で先駆的に開拓した市場を食い荒らされ、ＮＩＮＴＥＮＤＯ64の国内販売台数はいまプレイステーションのおよそ四分の一。かつての「王国」は見る影もない。

ＳＣＥへの対抗心をむき出しにするセガ、任天堂にとって、今年は反抗の絶妙のタイミングになる。



ソフトメーカーがプレイステーション対応ゲームを出すには、ＳＣＥとライセンス契約や製造・販売の委託契約を結ばねばならず、「あらゆる段階で金を吸い上げられる構造」（大手ソフト会社）になっている。ＳＣＥの連結売上高は7330億円（98年3月期）と、ハード・ソフト合わせた家庭用ゲームの市場規模（7200億円）に匹敵するところまで膨れ上がった。ソフトメーカーは「富の一極集中」に不満を募らせる。

流通業者からもＳＣＥのシェアを背景にした販売姿勢に批判が噴き出した。1月に公正取引委員会が独占禁止法違反の疑いで立ち入り検査を行い、現在審判に持ち込まれている。アンチＳＣＥのムードは、感情面でセガ、任天堂へのエールに変わり始めている。

後継機で首位固めへ

強者、ＳＣＥはどう出るのか。ＳＣ

Eは目下、プレイステーションの後継機を急ピッチで開発している。水面下で接触した大手ソフトメーカー幹部は「セガ（の新型ゲーム機）よりも百倍すごい」と表現する。99年中にも発売し、独走態勢を固めるとの観測も流れ始めた。

今後、パソコンとゲーム機が接近すれば、競争の構図そのものが変わる可能性がある。ゲーム機各社はゲーム市場にパソコンという〝異端〟が現れる前に次の一手を打たねばならぬ共通の目的もあり、いやがうえにも年末商戦は厳しさを増すことになる。

ソフト会社囲い込み

「ちょっとお伺いしてもよろしいですか」。今年のゴールデンウィーク前から、ソニー・コンピュータエンタテインメント（SCE）の首脳がひそかに全国の有力ソフトメーカー回りを始めた。メンバーは担当の丸山茂雄副会長をはじめ、社長、副社長ら。経営幹部そろっての全国行脚は、94年にゲーム市場に参入するとき以来だ。

訪問先はナムコ、スクウェア、コナミ、光栄、カプコンなど。各社ともミリオンセラーソフトを多く持ち、「プレイステーション」の普及を強力に後押ししてきた。SCEは「弊社に対する要望を聞いているだけ」というが、「腰の低さには驚いた」というソフトメーカーの関係者は多い。

「授業料十分払った」

SCEが腰を低くするには相応の理由がある。

セガ・エンタープライゼスが関係者1600人を集めて新型ゲーム機「ドリームキャスト」を発表したのが5月。ソフトメーカーとの関係強化を怠ったセガは、現行ゲーム機「セガサターン」で競争力のあるソフトを開発してもらえなかった。セガはいま、「授業料は十分払った」（入交昭一郎社長）と、ソフトメーカーへのアプローチに余念がない。

タイミングから見て、SCEがソフトメーカーのくら替えをけん制したのは明らか。SCE首脳の訪問を受けたソフトメーカー幹部は、席上、「プレイステーションの次世代機の話が出た」と明かす。心理戦の思惑は的中した。

セガの足元をすくう

ソフトメーカーは全国に300～400社あるともいわれるが、継続的に優良ソフトを生み出す力があるのはSCEの訪問先を含む10社程度に絞られる。ゲーム機の普及はヒットソフトの多寡で決まる。SCEがトップシェアを維持するには、有力ソフトメーカーを囲い込み、セガ、任天堂に優良ソフトが流れるのを断てばいい。

ユーザーへの情報発信も抜かりない。SCEは今年2月、プレイステーションと連動させた携帯ゲーム機を開発していることを、ソフトメーカーへの仕様公開と同時にマスコミに公表した。家庭用ゲーム機と連動した携帯ゲーム機は「うちの方が先に考えていた」とセガ幹部は悔しがる。発表は名称、発売時期、価格などを伏せた中途半端な内容だったが、セガの足元をすくうには十分だった。

秋口には2月の発表を補足する新たな打ち出しを考えている。情報戦もフル活用し、他社製品の魅力をそぐ戦略だ。

企業イメージ革新も

競合2社も手をこまねいているわけではない。セガも「当然、次の話題を用意している」と情報戦に自信を見せる。社外取締役に作詞家の秋元康氏や角川書店社長の角川歴彦氏らを招聘し

たのも、話題性を織り込んでのことだ。同社として初めて新聞に全面広告を掲載するなど、企業イメージの革新も図っている。

任天堂は今年度の広告宣伝費を前年度比2倍の200億円以上に増やしプロモーション戦略を強化する。流通に対しては「任天堂のゲームビジネスの将来像を提示する」(山内溥社長)ため、全国各地で説明会を開き、販売強化を訴え始めた。任天堂はこれまで、実力を認めたソフトメーカーにしかゲーム開発を許さない少数精鋭主義をとってきたが、その方針を転換する準備すら進めている。

次世代機、ソフト会社の囲い込み、情報戦………。21世紀への生き残りをかけた戦いはまさに総力戦の様相を呈してきた。

98・6・13 日本経済新聞

11月開始

10万人規模のネットゲーム

NTTデータ通信

NTTデータ通信は98年11月から、会員制の大規模ネットワークゲーム事業を開始する。全国にアクセスポイントを設置、市内通話程度の電話料金で全国の3000人程度の会員とリアルタイムのゲームを楽しめるようにする。

2001年までに10万人以上の会員を獲得して国内最大規模のネットワークゲームインフラを構築、年間100億円の売上高を目指す。ネットワークゲームはネットビジネスの有力候補で、同社はこの分野で国内企業トップを目指す。

通信料含め月額5000円

新サービスの名称は「ゲーマーズ・ドリーム」で、NTTデータがネットワークの運用、会員の管理、接続料の徴収を担当する。ゲーム会社はソフトをNTTデータに提供し、NTTデータから接続料の一部をゲームソフトの使用料として受け取る。

ゲームの内容は3000人程度の会員がリアルタイムでゲームを楽しむ多人数同時参加型と、電子メールなどの形式でデータを交換する非リアルタイム型の2種類がある。

多人数同時参加型では格闘技などの対戦ゲームを、非リアルタイム型では競馬ゲームなどを想定している。

NTTデータはゲーム会社に対し、6月中に開発用ソフトを無償で提供し、ゲームソフトの会社を組織化する。11月のサービス開始時には2本以上のソフトを準備し、99年度以降は年間5本程度の新作を追加する計画だ。

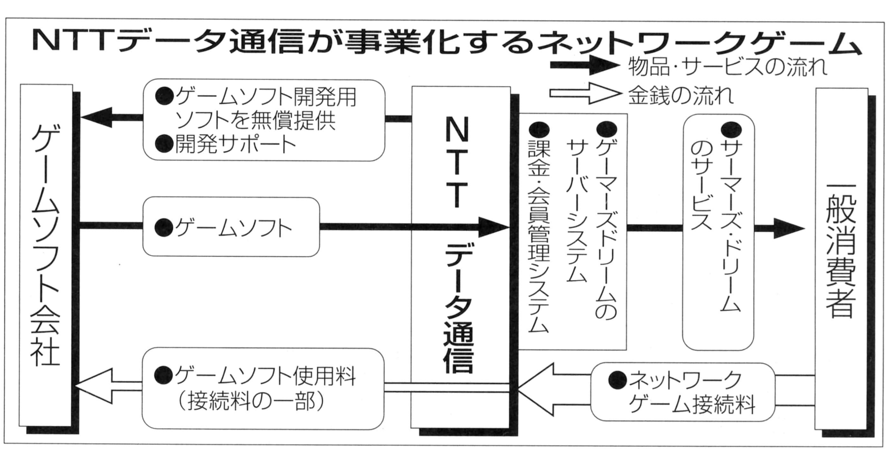
接続料は月額1000円から1500円程度の定額制にする予定。NTTの定額制サービス「テレホーダイ」と組み合わせて、ユーザーが月額5000円前後でネットワークゲームを楽しめるようにする。

ネットワークゲームは米国でブームとなり、現在はインターネット利用者の10%が有料のネットワークゲームを楽しんでいると言われている。利用者数は97年に約700万人に達し、広告宣伝媒体としても注目を集めている。

国内では高い通信料などがネックになっていたが、NTTの定額制サービスの登場などを機に普及が始まりつつある。ソニー・ミュージックエンタテインメントの子会社が7月下旬の事業化を目指して準備を進めている。

NTTデータは金融機関や公共機関の情報システムなどを手がけているが、最近は仮想ショッピングモールなどのインターネット関連の新規事業に力を入れている。

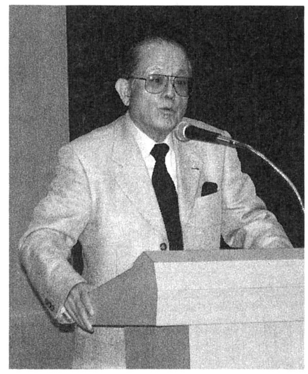
98・6・11 日経産業新聞



謝恩パーティーとゴルフコンペを開催
得意先関係44社を招待

5月19日、20日（於：伊東市・川奈ホテル）

㈱ナムコ



㈱ナムコ
中村雅哉会長兼社長

㈱ナムコ（本社・東京、中村雅哉社長）は、5月19日、20日の両日、伊東市の川奈ホテルに同社の得意先40社に出版関係4社を加えた44社を招待し、謝恩パーティーとゴルフコンペを開催した。

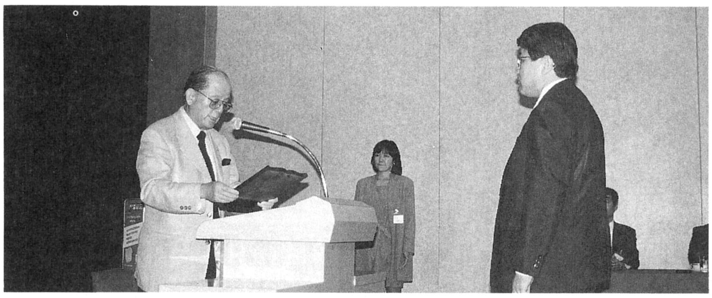
同企画は日頃の同社への協力にお礼を、との趣旨で始められた、今年で7回目となるもの。「遊びの創造」を標榜し、更にはロケーションでの「もてなし」を提起した同社らしく「終日お楽しみいただく」をテーマに三々五々と集う招待客の好みで選べるオプショナルイベント「ゴルフプレイ、映画『愛する』上映会、囲碁・将棋大会、麻雀大会」を企画したのが今回の特徴。

午後6時10分よりの「感謝状贈呈式」で公式行事がスタート。まず、猿川昭義常務が発売中及び発売予定の商品の紹介を含めて挨拶。続いて中村会長兼社長が歓迎と感謝の挨拶を行なった後、招待者への感謝状と記念品の贈呈が行なわれた。

同7時より「謝恩パーティー」に移り、㈱アトラス・原野直也社長の音頭で乾杯し、歓談となった。中村社長が2時間近くをかけて各テーブルの席に着き、招待客と精力的に歓談する姿が印象的であった。㈱友栄・内田博社長の中締めで一応終了となったが、ほとんど全員が2次会の席に着く盛り上がりであった。

翌20日の「ゴルフコンペ」は397頁の「われらゴルフ仲間」を参照。













5月19日（於：東京・大田区産業プラザ「PIO」）

セガ新作発表会を開催
「デイトナUSA2」をメインに展示

㈱セガ・エンタープライゼス



「デイトナUSA２」

㈱セガ・エンタープライゼス（本社・東京、入交昭一郎社長）では5月19日、東京・大田区産業プラザ「PIO」において「デイトナUSA2」を中心に、多彩なラインナップを揃えた新作発表会を開催した。

今回、目玉機種となった「デイトナUSA2」は、'94年に発売され、今なおロケーションで活躍するレーシンググゲーム「デイトナUSA」の続編。米国で人気のストックカーレースNASCARを題材にしており、ゲーム全体の雰囲気は前作を踏襲しつつ、MODEL3 Step2．0を使用することによって、グラフィックが向上したほか、内容・サウンド等、あらゆる面で大幅なグレードアップが図られている。開発には前作や「スカッドレース」などのヒット作を手掛けた同社AM2研プロデューサー・名越稔洋氏率いるレースゲームのエキスパートチームがあたった。


「スパイク（仮称）」のデモ画面に見入る人達

名越氏は発表会中の緊急記者会見で同マシンの説明を行なったほか、光ファイバーで結ばれたゲーム機を通じ、4人のプレイヤーが協力して共通の敵と戦うネットワーク型アクションゲーム「スパイク（仮）」を披露。詳細については未定だが、発売は今夏を予定しており、大型スクリーンに映し出されたデモ画面は一際、来場者の注目を集めた。


「ドリームパレスⅡ」


緊急記者会見にはAM２研プロデューサーの名越稔洋氏が登場

プライズゲームでは7月中旬発売予定の12人用クレーン機「ドリームパレスII」を出展。前作との違いは、大型の爪を使用することによって「UFOキャッチャー800」対応景品も使用できる点で、景品獲得時には筐体上部の鐘の音が鳴るなど、からくり時計をイメージした仕掛けが用意されている。

メダル機の新製品では、ヨーロピアンスロットシリーズの新作「サッカークレイジー」「A TO Z（アナログ・トゥ・デジタル）」「ビッグトレーダー」「ソニック・ザ・ヘッジホッグ」の4機種を参考出展。このほか、「バーチャストライカー2バージョン'98」「ダイナマイト刑事2」「レイディアントシルバーガン」といったビデオゲームや、プライズマシン「パラダイスクレーン」、AM自販機では㈱トーワジャパンの「ストリートスナップ」やメイキング倶楽部シリーズの新作「ネームシール倶楽部」、「似てランジェロ」のニューソフト「アートマジック」、新フレームを搭載した「プリント倶楽部2」など、バラエティーに富んだ商品が展示された。

尚、この新作発表会は大阪（5月20日・ホテルプラザ）、福岡（5月22日・セガ九州支店）で、東京では単独で開催された新作プライズ内見会を兼ねて行なわれ、来場者は3会場合わせて約2000名に上った。

5月27日にプレス発表

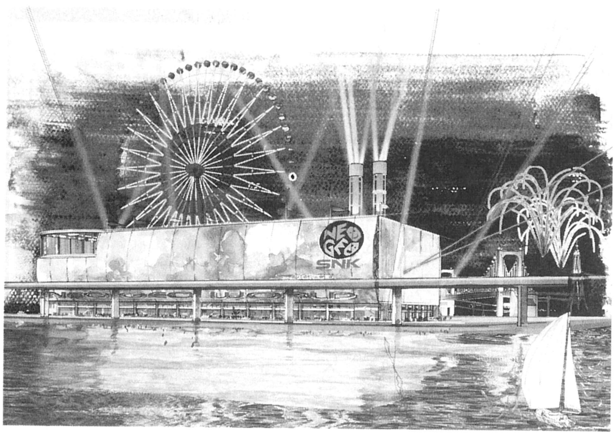
臨海副都心ST街区に来春、「ネオジオワールド東京（仮称）」をオープン

㈱エス・エヌ・ケイ

㈱エス・エヌ・ケイ（本社・大阪、高堂良彦社長）では、東京・臨海副都心の臨海新都市交通〝ゆりかもめ〟の青海駅と臨海高速鉄道・東京テレポート駅間のST街区に来春誕生するテーマシティ（名称未定）内に「ネオジオワールド東京（仮称）」をオープンする。

このテーマシティは、森ビル㈱、東京りんかい商事開発㈱、伊藤忠商事㈱、三井物産㈱、トヨタ自動車㈱、㈱電通、大成建設㈱などが中心となり開発を進める一大プロジェクトで、貸付期間10年の事業用借地権を設定した暫定利用となるもの。敷地面積は7万3028㎡で、街区内はテーマパーク型ショッピングモール、車のテーマ施設、ライブホールなどで構成されるが、この街の中でエンターテインメント部門を担うのが「ネオジオワールド東京（仮称）」である。建築面積・7659㎡、延床面積・2万8017㎡という大規模な施設内には、屋内型コースターをはじめ、スケール感を重視した多人数参加型のアトラクション10機種や「ネオジオハイパーボウリング」44レーン、飲食施設等が導入される。尚、アトラクション10機種のうち9機種は同社が新たに開発した世界初登場のものとなる。また、屋外施設としては直径100m、世界最大の115mの高さを誇る大観覧車（施工・運営㈱サノヤス・ヒシノ明昌）、時速65㎞の垂直上昇・垂直落下が体験できる「スペースショット」「ターボドロップ」（ともに施工・運営㈱トーゴ）も設置。夜間には鮮やかなライティング演出も施され、施設全体のシンボルとしての役目も果たす。

尚、「ネオジオワールド東京」の年間集客見込みは約200万人、テーマシティ全体では1200万人の来街者を想定している。







各地ジョイポリスに夏期限定アトラクションを設置

㈱セガ・エンタープライゼス

㈱セガ・エンタープライゼスはこの夏、各地ジョイポリスに夏期期間限定のアトラクション2種を導入する。

まず一つは館内回遊型の推理アトラクション「名探偵コナン～謎の金庫〝パズル・ガーディアン〟の秘密を暴け!!」。装着したヘッドホンから聞こえてくるアニメ声優たちの会話をヒントに暗号を解読していく。犯人追跡&逮捕というイベントも用意されている。開設期間は7月18日～8月31日。利用料金は500円。東京、新宿、横浜、福岡の各ジョイポリス及び大阪ガルボにて開催される。もう一つはウォークスルー式ホラーアトラクションの「テラーズ・オブ・アメリカ～狂気の館」。照明、音響、ストロボ、エア、ライブアクターなどで巧みに演出された6つの恐怖ゾーンを巡る内容で、怖さが他人に連鎖するよう、6人が1本のロープを持って各シーンを回っていくようにしている。こちらは東京ジョイポリスのみの設置となる。料金は700円。期間は7月18日～9月20日。

AM施設内に初の本格的な物販店

「池袋GIGO」5Fに「太正浪漫堂」オープン

㈱セガ・エンタープライゼス

㈱セガ・エンタープライゼス（本社・東京、入交昭一郎社長）では6月13日、東京・池袋の直営アミューズメント施設「池袋GIGO」内に、同社の人気コンシューマソフト「サクラ大戦」のキャラクター専門ショップ「太正浪漫堂」をオープンした。

同店は5階・メイキングクラブフロアの一角・20坪のスペースにあり、店内は「サクラ大戦」の架空の時代設定をモチーフにしたレトロモダンな雰囲気。商品ラインナップも駄菓子、ティントイ等、時代背景を意識した商品をはじめ、書籍・雑誌、CD、フィギュア、トレカなどのキャラクター関連商品、限定オリジナル商品など227のアイテムを揃えている。施工・運営は同社が行ない、「サクラ大戦」総合プロデューサーである㈱レッドカンパニー社長・広井王子氏が監修を務めた。

オープン当日は、先着100名のファンを招き入れセレモニーを開催。広井氏や声優・陶山章央氏（大神一郎役）、同社AM施設グループ東日本営業事業部長・和才始氏の挨拶の後、テープカットが行なわれた。

事前に、1万人を超える「サクラ大戦」のファンクラブ「太正浪漫倶楽部」の会員に向けて告知を行なったこともあり、開店前から店舗前には800名を超えるファンが長蛇の列を作り、20坪の店内は常時、身動きがとれないほどの混雑ぶり。オープン2日間で1400名を超える来店者を記録した。

同社では兼ねてから店舗の一角に物販スペースを設けるなど、ロケーションにおける物販の方向性を模索してきたが、本格的なショップ展開は今回が初めて。同店もまだ実験店という段階であり、施設内コンプレックスの一環という位置づけになっている。「サクラ大戦」の起用に関してはキャラクター性やイメージがソフトであり、ライトユーザー層にも十分受け入れられるものであることから、自社のキャラクターという財産を最大限に活用するとともに、コンシューマと業務用アミューズメントのシナジー効果を狙ったもの。今後はコンシューマソフトのプロモーションショップとしての機能も持たせていく意向。

また現在、㈱ブロッコリー（本社・東京、木谷高明社長）と共同で展開している2店の物販店「セガ・ゲーマーズ」については7月1日より、単独事業として「セガ・フリークス」に店名を改め、セガ色の強い商品構成へと移行していくことにしている。









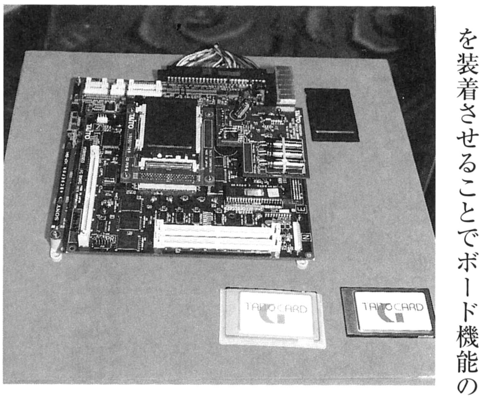
営業面積約20坪、年間売上目標1億円、営業時間10時〜22時。「サクラ大戦」関連商品及び大正レトロ商品を取り扱う。特にサクラ大戦関連商品は、現在までにリリースされた商品・販促物を徹底収集して販売もしくは展示される

5月25日（東京）、27日（福岡）、28日（大阪）
「新製品内覧会」を開催
「TAITO G NET」など発表
㈱タイトー

㈱タイトー（本社・東京、中村紘一社長）では、5月25日（於：東京・赤坂プリンスホテル別館3階）、27日（於：福岡・城山ホテル）、28日（於：大阪・大阪マーチャンダイズマート）、夏休み商戦に向けての「新製品発表会」を行なった。

今回、最も来場者の注目を集めたのは、同社の新戦略システムボードとなる「TAITO G NET（タイトージーネット）」。ゲームソフトにカートリッジではなくカードを採用した新型マザーボードで、ソフト交換の簡略化はもちろんのこと、ゲームソフトの大量生産時における時間の短縮、さらにそれによる受注を受けてからのスピード納品を可能にしている。また、スロット部分にノートパソコンなどと同様の世界標準規格のものが使用されているため、将来的には大容量のハードディスクの使用や、新たなオプションを装着させることでボード機能の拡張も行なえる（詳細は178頁のTOPICS参照）。





ゲームソフトにカートリッジではなくカードを採用した新型マザーボード「TAITO G NET」

尚、対応ゲームソフトは、今回出展されたシューティングアクションゲーム「カオスヒート」（8月発売予定）を筆頭に、3〜4カ月毎に1タイトルの供給を予定。

ビデオゲームでは、人気対戦アクションゲームの最新作「サイキックフォース2012」（6月発売予定）が開発度100％の状態で出展された。今作では新基板「TAITO WOLF（タイトーウルフ）」の採用によりグラフィックが大幅に向上。システム面も多数の新要素の導入によりパワーアップが施されている。

同時出展されていた「ランドメーカー」（7月発売予定）は、ブロックを下から打ち出し、城を作って消していくというパズルゲーム。従来のパズルゲームよりもキャラクター色を強く出した仕上がりになっている。こちらは開発度80％での出展。

また、AM自販機は同社既発売の「写してちょ！」をシール対応させた「シールでちょ！」（7月発売予定）、さらに「写してちょ！」の新フレーム「サマーバージョン」（6月発売予定）がそれぞれ人気を集めていた。

さらに今回は子供用メダル機として、「ソニックブラストマンのジャンケンバトル」（7月発売予定）と、既発売の「パッキィのトレジャースロット」も出展された。

方針発表挨拶

内覧会にさきだち両会場にて、取締役社長・中村紘一氏による方針発表挨拶が行なわれた。方針発表挨拶で氏は、プレイヤーが楽しめば結果的にオペレーターに喜んで頂ける、そしてそこで初めてタイトーの発展がある、との挨拶に続き、今回の目玉商品である「サイキックフォース2012」「TAITO G NET」についてのコメントを述べ、最後に京セラグループとしての基本的な考え方を説明し、挨拶を締めくくった。

特に氏が「TAITO G NET」の説明の部分で述べた、長い納期を要する従来のROMカセットなら前評判・見込みで購入頂けるが、納期が短いシステムなのでゲーム内容が悪いと購入量が大幅に減る恐れがある。そのため社内ではこのシステムの導入に対し賛否二分した。しかし、オペレーターの役に立ちたいとの思いがやはり強く、清水の舞台から飛び降りるおもいで導入を決断した、との部分が印象的であった。

6月13〜14日（於：千葉市・幕張メッセ）

「第8回次世代ワールドホビーフェア」開催

㈱バンプレスト他

去る6月13〜14日の2日間、千葉市の幕張メッセにおいてゲーム&ホビーの祭典「第8回次世代ワールドホビーフェア」（主催／次世代ワールドホビーフェア実行委員会）が盛大に開催された。

同フェアのコンセプトは「子供のための展示会」。月刊コロコロコミック誌上でとりあげられ、これから子供達の間でブームになりそうなゲームや、今子供達の人気を集めている商品が出展され、実際に販売も行なわれた。

その中、㈱バンプレスト（本社・千葉、杉浦幸昌社長）では「キャラクターメールコレクション」「ガチャ玉コレクション」「キャラクターコレクション」といったお馴染みのプライズゲームを出展。小学生を中心に多数の来場者がブースに詰めかけ賑わいを見せていた。またタイムイベントとしてポケットモンスター『バトルチップ』&『ねんどマスター』実演&体験イベントが行なわれた他、エアーを使った外れなしのくじ「とるとるキャッチャー一番くじ」などが設置された。

なお、会場にはこの他にもコナミ㈱、㈱ジャレコ、㈱セガ・エンタープライゼス、㈱タカラなどがブースを設け、コンシューマソフトを中心に展示、いずれのブースも、新作ソフトをいち早くプレイしようというゲームファンで溢れかえった。







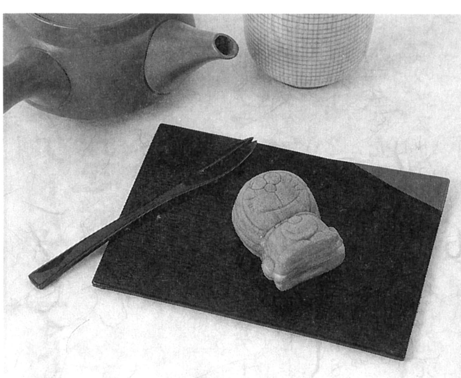
キャラクター饅頭本舗オープン

㈱バンプレスト

㈱バンプレストは去る6月7日、松戸市の本社ビル1Fに日本で初めてのキャラクター饅頭屋「キャラクター饅頭本舗」をオープンした。

キャラクターには、国民的人気キャラクター〝ドラえもん〟が起用されており、愛くるしい表情をした〝ドラえもん〟の全身をかたどったカスタードクリーム入りの饅頭が販売されている。

営業時間は午前11時から午後8時まで年中無休。価格は1個80円で、1ケース（10個入り）800円のケース販売もする。



藤子プロ・小学館・テレビ朝日

5月26日（東京）、6月3日（大阪）「1998シグマ新作展示会」を開催

㈱シグマ

㈱シグマ（本社・東京、真鍋勝紀社長）では5月26日・シグマ本社ショールーム、6月3日・大阪「ロンゴロンゴインインよしもと」の2会場で、「ショベルマスターぶちまけ権造」をメインにした「1998シグマ新作展示会」を開催した。

「ショベルマスターぶちまけ権造」は、AOUエキスポに出展され話題を集めた6人用マスメダル機で、メダル落としにプラスアルファの面白さとして、ルーレットを用いた3種類のボーナスフィーチャーを採用している。


今回の目玉機種「ぶちまけ権造」。OP価格530万円で6月上旬の発売

「権造ボーナス」はルーレットが権造の絵柄に止まると、上部で建設作業中の権造がメダルをバラ撒く。また、5つのアイテムランプがすべて点灯すると「アイテムジャックポット」となり、権造が連続して登場しジャックポット中、スタートチャッカーにメダルを入れることで最高10回まで継続する。最大の魅力である「タワージャックポット」はルーレットが〝1階〟〝2階〟に止まり、左側のタワーランプが8階まで点灯すると発生するもので、大量のメダル（100枚・150枚設定可能）が入ったパワーショベルが作動し、プレイヤーのボタン操作でフィールド上にメダルを落とすことができる。ロケテストではプレイ待ちの列ができるほどの人気を集めており、メダルコーナー活性化に期待のかかるマシンといえる。


SCメダルシリーズ最新作となる「ペプシマン じゃんけん&ルーレット」。OP価格27万8000円で7月発売予定

SC向けメダル機の新製品では、CMでお馴染みのキャラクター〝ペプシマン〟を使用した、シングルメダル機「ペプシマン」を出展。ジャンケンとルーレットという2つの遊びをミックスしており、プレイヤーはまず、ペプシマンとジャンケンし、勝つとルーレットステージに進むことができる。ルーレットはノーマル（最高16倍）とダブル（32倍）の2種類があり、ペプシマンがルーレットに飛び乗るタイミングによって決まる（落下した場合はハズレ）。

会場にはこのほか、ポーカーHDWDBシリーズ、スーパーエイトウェイズHD WDBシリーズの最新作やSC向けシングル機各種をはじめ、3人用の「ショベルマスターぶちまけ権造」（東京会場のみ）や「COOL104」（大阪会場のみ）も展示された。

尚、今回の展示会の来場者数は、2会場合わせて約300名。来場者には同社が直営店舗で販売している携帯ミニゲーム「ホワットイフ？」がプレゼントされた。

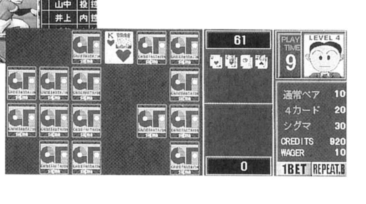
PCゲームソフトの第2弾を発売

㈱シグマ

㈱シグマは7月31日、PCゲームソフト「シグマ ゲーム・センセーションVol.2 for Windows95」を発売する。

このソフトは、2月13日に発売したPCゲームソフトシリーズの第2弾となるもの。今回は、いずれもカードを使用して楽しむ、野球、神経衰弱、ブラックジャックの3種類のゲームが収録されている。価格は1500円。


「野球カード」。コンピューターと対戦するカード形式の野球ゲーム。盗塁、バント、スチールなどのほか、魔球、秘打もある


「神経衰弱」。取ったカードの組み合わせによりボーナス得点加算。コンピューターレベル6段階

優勝者をワールドカップ観戦ツアーに招待

「セガ・バーチャストライカーズカップ'98」を開催

㈱セガ・エンタープライゼス

㈱セガ・エンタープライゼスでは5月30日、東京・新宿駅前の新宿ステーションスクエアで「バーチャストライカー2バージョン98」を使用したトーナメント大会「セガ・バーチャストライカーズカップ'98」（特別協賛・オペルジャパン）を開催した。

このイベントの優勝賞品は、ワールドカップフランス大会・日本×アルゼンチン戦観戦ツアーペア1組招待。そのため、当日は早くから整理券を求めて長蛇の列ができ、150枚の配布があっという間に終了してしまうほどの人気を見せた。

午後1時30分から5時の間は、サッカーや「バーチャストライカー」に関するクイズ大会や、ゲーム体験コーナーを実施。その後、応募者の中から抽選で32名を選出し、午後6時過ぎにトーナメントが開始された。試合が進むにつれギャラリーもプレイヤーと一体になってヒートアップ。その盛り上がりが最高潮に達した中、決勝戦が行なわれ、クロアチアで戦った富士山氏大（ふじやま　うじひろ）さんが、韓国を使用した川辺茂さんを破り優勝、フランス・トゥールーズでの日本×アルゼンチン戦のサッカー観戦ツアーという豪華賞品を手にした。また、準優勝の川辺さんにはW杯公式サッカーボールと開発スタッフ特製Tシャツ、3位から32位の参加者にもそれぞれ賞品が贈られた。



6月17日〜22日（東京、大阪、名古屋、福岡）

「新製品展示会」を開催「ソウルキャリバー」「テクノドライブ」など出展

㈱ナムコ

㈱ナムコ（本社・東京、中村雅哉社長）は、6月17日の東京会場を皮切りに18日＝大阪、19日＝名古屋、22日＝福岡の4会場において「新製品展示会」を開催した。

今展示会の注目は、3D武器格闘ゲーム「ソウルキャリバー」。同作は高性能ボード〝システム12〟の性能を限界まで引き出すことで、同社の人気タイトル「鉄拳3」を凌駕するビジュアルを実現。さらに最新のモーションキャプチャー技術を導入することで、本場中国の武術チャンピオンや格闘家の動きを忠実に再現している。7月中旬発売予定。

また今年2月に開催されたAOUエキスポに出展し、来場者の注目を集めた運転技術測定機「テクノドライブ」も展示。同作は運転技術の3大要素〝手技〟〝足技〟〝実技〟から、測定したい技術を一つずつ選択、自分の運転技術修得度を把握し、弱点を強化するというこれまでにないユニークなゲーム。当日会場では多数の来場者がプレイに没頭し、結果に一喜一憂していた。7月初旬発売予定。

その他では、「スウィートランド3」、「パニックパーク」「タイムクライシス2」、「タコハリー」（㈱カトウ製作所製）などが出展され、好評を博していた。



複合AMビルのオープンを記念し

「アミューズ津田沼ビル」オープニングレセプションを開催

㈱アミューズ

㈱アミューズ（本社・東京、飯島充実社長）では6月7日、千葉県・JR津田沼駅前という好立地に新築した自社ビルを、アミューズメント・カラオケ・居酒屋・ビリヤードで構成された複合ビル「アミューズ津田沼ビル」としてオープン。6月4日、同所においてオープニングレセプションを催した。

同ビルはJRと京成線の駅を結ぶ通行人の多い道路に面しているほか、近隣には千葉工業大学のキャンパスがあるなど、恵まれた立地にある。建物は地下1階・地上6階建てで、地下1階が「ゲーム・スターゲイト」、1階が飲茶居酒屋「ヤムー」、2〜4階が「カラオケ　ジャンジャン」、5〜6階が「ビリヤード・ナインボール」というフロア構成。全ての店舗の運営を同社が手掛ける（詳細は272頁参照）。

同社ではこのアミューズ津田沼ビルのオープンを見据え、4月1日に新たにロケーション事業部を開設。既存店も含めて、ロケーション運営の見直しを図るとともに、今後の店舗展開に向けてさらなる充実を図っていくことにしている。尚、当日はアミューズメント業界関係者をはじめ、取引先など約50名を1階の飲茶居酒屋「ヤムー」に招待、中華を中心とした自慢の料理でもてなした。



6月2～5日（東京・サンリオ本社）他

「'98サンリオクリスマス展示会」を開催

㈱サンリオ



㈱サンリオ（本社・東京、辻信太郎社長）では6月2日～5日、サンリオ本社での東京会場を皮切りに大阪、福岡、札幌の4会場で、クリスマス商戦をターゲットにした「'98サンリオクリスマス展示会」を開催した。

毎回、様々なキャラクターの最新企画が紹介され、注目を集める同展示会。サンリオキャラクターを使用したアミューズメントマシンを物販店舗に隣接させて運営する〝ポップ・ステーション〟向けコーナーでは「ハローキティのクイズDEメール」「ハローキティフラワービンゴ」、サンリオバージョンの「スーパープリクラ21」（開発度30％・参考出品）といった新製品をはじめ、「ハローキティの写してね！」「ハローキティのプリントクラブ」「プリネーム2」のNEWフレームが出展され、女性来場者の人気を集めていた。



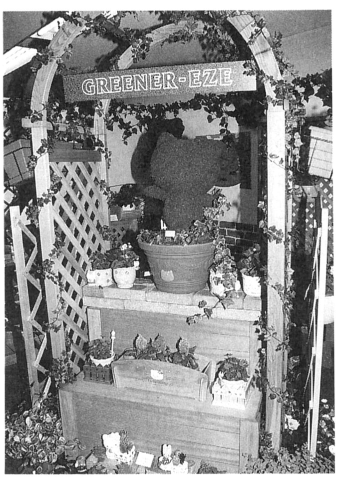
新キャラクター「ピンクのこりすピンクルちゃん」

また、物販向け新製品はもちろん、同社の多岐に渡る事業の新展開も展示。まず、物販部門で注目を集めたのが、7月にステーショナリーや小物が発売される新キャラクター「ピンクのこりすピンクルちゃん」。従来のサンリオキャラクターとは一風変わった表情は新たなサンリオファンの獲得に大きく貢献するに違いない。既存キャラクターの商品ラインナップも回を追うごとに厚みを増しており、ハローキティを使用したフィットネス用品やガーデニンググッズも展示された。



施設面では、ゴールデンウィーク中過去最高入場者を記録し、好調な業績をあげている「サンリオピューロランド」に7月3日にオープンする新アトラクション「キティズハウス」、3D映像体験アトラクション「時空探偵ゲンシクン」や、6月末に兵庫・西神戸バッティングセンター、8月に東京・足立区内に登場する「デジタルピッチャー・ハローキティ」等がパネルや資料等で紹介された。同施設は3D映像によるハローキティを使ったバッティングマシンで、バッティングの楽しさを女性・ファミリー等、新しい客層にアピールする。

アミューズメント業界でもプライズ部門やAM自販機で高インカムの原動力となっているハローキティ。電化製品の売上げも好調で9製品で8億円（上代ベース）という数字を上げている。今後、どんなジャンルに使用されていくのか、まだまだ注目のキャラクターといえるだろう。



ガーデニングやエステといった話題の分野にもハローキティが進出

社名変更

◆㈱小林商事

㈱小林商事（本社・兵庫県姫路市、小林俊一社長）は6月1日付けで社名を㈱コバックに変更した。

移行

◆フロンティア産業㈱

フロンティア産業㈱（内河熙社長）は6月1日、アミューズメント部門を分離し、外食産業に経験豊富な㈱壁の穴に移行した。

〒160―0023 東京都新宿区西新宿7―9―9
TEL 03（3371）3746

移転

◆㈱ニッコウ電子

㈱ニッコウ電子（関口康利社長）は、本社事務所を左記住所に移転し、7月21日より業務を開始する。

〒164―0011 東京都中野区中央5―8―5 オースミビル2F
TEL 03（5340）0818
FAX 03（5340）9878

移転＆開設

◆サミー㈱

サミー㈱は、SP営業本部の札幌支店、福岡支店の移転および、AM営業本部の札幌営業所、福岡営業所の開設を左記の通り実施する。

〈SP営業本部〉

▽札幌支店（7月1日営業開始）
〒003―0013 札幌市白石区中央三条4―5
TEL 011（818）7513
FAX 011（818）7515

▽福岡支店（6月1日営業開始）
〒812―0016 福岡市博多区博多駅南5―10
TEL 092（474）4278
FAX 092（477）3160

〈AM営業所〉

▽札幌営業所（7月1日営業開始）
〒003―0013 札幌市白石区中央三条4―5
TEL 011（818）7511
FAX 011（818）7515

▽福岡営業所（7月1日営業開始）
〒812―0016 福岡市博多区博多駅南5―10
TEL 092（432）4990
FAX 092（431）0205

人事異動

◆㈱アトラス

㈱アトラスは、6月26日付けで左記の通り役員の異動を実施する。

▽取締役 店舗事業部長（FC事業部長） 畠山賢一
▽監査役（顧問） 室伏増男
▽非常勤監査役 増谷 毅
〈退任予定〉
▽取締役 峰岸不二男
▽非常勤監査役 佐藤幹夫
▽非常勤監査役 橋爪藤夫
〈敬称略〉

◆㈱カプコン

㈱カプコンは、6月26日付けで左記の通り役員の異動を実施する。

▽取締役 開発本部副本部長（開発本部副本部長） 船水紀孝
▽監査役（取締役） 河本文朗
〈退任予定〉
▽取締役 小野寺輝夫
▽取締役 中村昌弘
▽取締役 河本文朗
▽取締役 吉川正夫
▽取締役 山崎公一
▽取締役 原田 健
〈敬称略〉

◆コナミ㈱

コナミ㈱は、6月26日付けで左記の通り役員の異動を実施する。

▽常務取締役 管理本部長兼総務部長（管理本部長兼総務部長） 宮内 清
〈退任予定〉
▽取締役 矢野 誠
▽取締役 樹下國昭
〈敬称略〉

◆㈱タイトー

㈱タイトーは、6月26日付けで左記の通り役員の異動を実施する。

▽監査役 伊藤友二
〈退任予定〉
▽常勤監査役 大倉照夫
▽監査役 皆川幹夫
〈敬称略〉

◆テクモ㈱

テクモ㈱は、6月17日付けで左記の通り役員の異動を実施する。

▽専務取締役 経営企画室担当（専務取締役 営業開発部長） 長田延孝
▽専務取締役 総務部長兼営業開発部長（専務取締役 総務部長） 石井重光
▽取締役（理事・経営企画室長） 石村 曜
▽常勤監査役（取締役） 岡田一夫
〈退任予定〉
▽取締役 岡田一夫
▽取締役 大年東海
▽取締役 山脇篤彦
〈敬称略〉

組織変更＆人事異動

◆㈱ナムコ

㈱ナムコは、6月1日付けで左記の通り組織変更および人事異動を実施し

た。また6月27日付けで役員異動を実施する。

●6月1日付け

〈組織変更〉

⑴変更内容

①経営企画部門に新たにグループ統轄部を置く。

②経営企画室及びグループ統轄部に経営企画室経営企画課及び関連事業課のそれぞれの業務を移管し、同室各課を廃止する。

〈人事異動〉

▽グループ統轄部長（経営企画室次長） 浅見和夫

●6月27日付け

〈役員異動〉

▽非常勤監査役（新任） 奥山　融

▽代表取締役副社長（専務取締役） 橋口隆二

〈敬称略〉

お詫び

◆㈱エイブルコーポレーション

本誌6月号35頁、㈱エイブルコーポレーションの広告において、「クイーンエメラルダス・ポスター」の価格に誤りがありました。関係者各位に深くお詫び申し上げるとともに、左記の通り訂正させて頂きます。

誤／OP価格　2万2000円

正／OP価格　3万2000円

◆千葉県アミューズメント施設営業者協会

本誌6月号379頁、県別協会だより・千葉県協会総会記事において、人名に誤りがありました。関係者各位に深くお詫び申し上げるとともに、左記の通り訂正させて頂きます。

誤／副会長・石井良一氏（㈱ラッキー）

正／副会長・石川良一氏（㈱ラッキー）

訃報

◆㈱カプコン

㈱カプコン常務取締役・岡本吉起氏御祖母、光子さんが5月23日、逝去された。享年83歳。告別式は愛媛県南宇和郡一本松町中川1649（故人宅）にてしめやかに執り行なわれた。故人のご冥福をお祈り致します。





こちらロケ隊

Vol.4

let's free play.

フリープレイコーナーはいかが。

最近本当にいろんなロケが登場していますよね。でも、特色のあるロケを作ろうとしても、予算的な問題をはじめ様々な問題があって、始めるのもなかなか困難。というわけで、ちょっと工夫すればできそうなアイディア、みんなで少しずつ考えたいと思います。今回はその具体例として、大阪梅田の真ん中にあるロケ、「百又」をご紹介します。

1時間300円。

フリープレイ。つまり、ゲームの食べ放題。下手な人にとっては、かなりお得でうれしいコーナーなんです。百又さんがこのコーナーを始めたのは去年の秋で、ターゲットは今のゲームについていけないお父さんとそのファミリー。担当者の方にそのあたりのことについて、お話を聞いてみました。

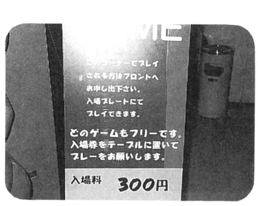
まずはお父さんをターゲットに。

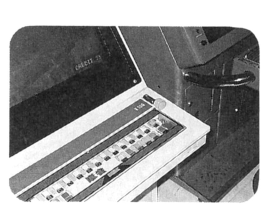
「50歳以上の方は、今のゲームをプレイしようとしても操作が難しくて、100円が機械に吸い取られるという感じなんですね。子供さんと来ても、お父さんはぼやっと待っているだけになってしまいがちです。せっかく、いろいろなゲームがあるのにもったいない。そこでチャレンジできる練習コーナーを設けようということになり、このコーナーを作ったんです。安くて(コーヒー一杯分の値段で)、ゆっくりできて、子供達とも会話できる、そんなコーナーになればいいですね」。

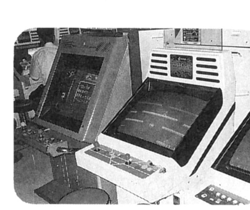
百又さんでは、あくまでもターゲットは、お父さん層ですが、実際にコーナー













に目を移すとやっぱり若い人が中心。カップルなんかも多いようです。

スポーツ、格闘、パズル、ほぼ全てのジャンルが。

ゲームは全部で27台。コーナーはビデオゲームコーナーの一角に設けられていて、カラフルな風船やリボンでコーディネート。シューティングからパズルゲームまで、様々なジャンルのゲームが置かれています。

「けっこう、新作もあるでしょ。」というお店の人の言葉にもある通り、新作も多く、考えようによっては、シューティングや格闘の最高の練習場所にもなるみたいです。

その他にはあの懐かしのマリオブラザーズが。かなり、狙ったセレクトがされていました。

ちなみにここでのシステムは、フロントで300円（土日は1時間500円）を払ってプレートを受け取って、好きにプレイできるというもの。各筐体にはディップスイッチが付いていて、ボタンを押せばすぐプレイOK。ちなみにスタッフはずっと張付いていないそうです。

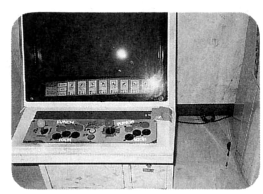
入場者は1日だいたい50名。お客様へのサービスとして、みなさんのお店でも工夫をされてみてはいかが。











募集

1 ロケでのお役立ちアイディア募集中。

こちらロケ隊ではロケでの仕事をもっと楽しむためのアイディアを一緒になって出してくれる方を募集しています。女性の方も大歓迎です。こうすればもっと楽しくなるのに、というアイディアをお持ちの方、お気軽にお問い合わせください。会社単位での参加も大歓迎。また、オフィスワーク、開発、広報部の方の参加もお待ちしています。

2 スペシャリスト大募集！

筐体を修理させたら日本最速。マイクワークは浜村淳並み。POPを作らせればアンディ・ウォホール。等々、この業界の名人を募集しています。自薦他薦を問いません。お気軽にご連絡ください。

3 こちらロケ隊、隊員募集中！

腰を痛めないで集金する方法／筐体画面をキレイにする方法／楽しいイベントアイディア／人的トラブル対処法／アルバイトスタッフの盛り上げ方／お客様に楽しんでもらえるマイクワーク／基板の保管方法、等のアイディアを募集しています。どしどしご応募ください。

★ロケ隊ホットライン　06−242−0205★

頭師健二さん（24）

百又

LOCE MATE



今月のロケメイト 7月

理想の女性は「面白い人、遠藤久美子みたいな人」。

「店舗が大きいわりには気取ったところがなく、入りやすいのでぜひ来て下さい。」

ちなみに同じビル内にある映画館では現在、タイタニックを上映中。そのお客さんが結構流れてくるとか。

STAFF VOICE

◆僕の生活必需品、ゲーム、ＣＤ、本。天満橋の松坂屋がそれを全て７階に揃えてくれました。お店はＨＭＶ、ジュンク堂書店、ＴＶパニック。夜９時までやっていて中でもジュンク堂によく行ってます。この店のいいところは自由に本が読める机を置いてくれていること。しかも、その机は中之島が一望できる川沿いにあるのです。ただ、席はいつも昼寝している人でいっぱい。夜は夜景目当てのカップルが。いちゃつくなら橋を渡って桜ノ宮（ホテル街）に行けばいいのに。〈谷知之〉

◆６月号の「コンシューマ情報」の表紙の写真の一つに、セガ入交社長がドリキャスを抱えて笑みを浮かべているやつがあります。ポロシャツにジャケットのカジュアル姿＆さり気なくも印象に残るスマイル。これからのビジネスパーソンのあるべき姿はこれだ！と感じたのは私だけですか？

21世紀のＡＭ業界の新しいイメージには「カリブ海と溶け合う様にどこまでも広がる青い青い空」の様なものか何かを期待しています。半年ほどジャマイカで暮らしたいです。〈R.N〉

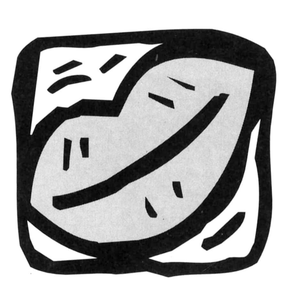
◆電気店、レコード店、書店、レンタル店にゲームセンター等、何を扱うにしても大きな店が増えました。それだけが理由ではないでしょうが何故かこの手の店には非礼な店員がいます。サービスの喜びや楽しさというのは絶対にあると思うのですが、彼らの表情や動きからはそれに関する意識が余り感じられません。店舗の管理者の方も大変だとは思いますがせめてかいがいしく働く従業員には身銭を切ってでも余禄をつけてあげて欲しいと感じる所存です。〈佐々木〉

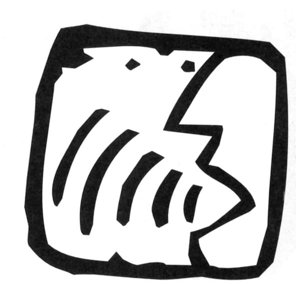
◆え、日本代表に選ばれたらどうするって？（幻聴）そうだなー、ジグザグサンバと言われたドリブルで敵ディフェンダーを蹴散らして、キーパーの股下を狙ったアクセルシュート！そして沸き起こる拍手・・・・てな感じかな。海外のチームが誘ってきたらこう言ってやるのさ。「今は雑誌の仕事のほうが面白いのでご勘弁！」てね。

◆フフフフ、なんだか楽しくなってきちゃったよ。（ダンシングアイのズームアップを楽しみながら）

〈Ｍ．Ｉ〉









◆ここ２カ月に渡り、娘のことを書いてきたが、今月私の娘にどんな出来事が起こっているのか、気になる方もきっと多いことだろう。仕方ない、また、娘の話でも書くか。

◆相変わらず娘は恋に友情にお遊戯にと、幼稚園ライフを謳歌しているようだ。先日はカメラ片手に参観日にも赴き、その頑張っている姿に一人涙した。だが、成長とともに父親の地位は少しずつランクダウン。娘曰く、現在、好きな男性第３位ということである。

〈Ｊ．Ｓ〉

◆最近世間はとても、物騒な話が多い。私の周りも例外ではないようだ。郵便局で強盗があったり、変質者が出没したり、果てには、私のマンションで、発砲事件までとびだす始末。それも、一般の人同士の争いだそうだ。任侠映画の好きな私もこれには、ビックリ！！　隣の人が、朝会う人が、もしかするとチャカを持っているかも知れず、日頃のストレスでキレて発砲するかもしれないのだ。最近は、一般の人が普通ではない時代なのだ。次は、私の番かも。〈ＩＳＯ〉

◆あーあーああああああーあ、ううーうううううー。

◆気が狂ったのではない。実は先日、名作テレビドラマ「北の国から」をビデオで全部見たのだ。純と蛍が富良野にやって来てから、蛍が既婚者と釧路へ駆け落ちするまでである。ビデオにして全16巻。一気に見てしまった。だから最近、頭の中でよく冒頭の「あーあーああああ～」というテーマソングが流れるのである。田中邦衛が口を尖らせるのである。拝啓恵子ちゃんなのである。ただそれだけである。〈Ｈ・Ｔ〉

◆仕事がら、わりとあちらこちらへと飛び回る。近場では大阪や神戸、遠くは東京や熊本へ。

◆それほど時間に余裕があるわけではないのだが、電車の待ち時間などで、ポッと間が空くことがある。

◆そんな時、その土地の市場などをフラっと歩きまわってみる。観光地として整えられた場所より、こういった場所の方がその土地の雰囲気が感じられるし、特産物も安く手に入る。

◆あとは、旨いラーメン屋でも見つかれば儲けもの。

〈大島〉

コインジャーナル海外代理店

最近、海外で弊誌の購読をご希望される方が増えているため、海外取次店を設置致しました。読者の皆様のお知り合いに下記４地区で弊誌の購読を希望されている方がおいでになりましたら、各取次店をご紹介頂けますようお願い申し上げます。

台湾讀者們

「月刊コインジャーナル」（電視遊楽機專門月刊）和「月刊カラオケファン」（卡拉ＯＫ月刊）、為了方便台湾地区讀者、在台已設有服務處、希望訂閲者、請與下面地址联絡。

〈台湾総代理店〉

生泉企業有限公司
台北市基隆路二段51号6F-3
6F-3, No.51, KEELUNG RD., SEC.2, TAIPEI, TAIWAN, R.O.C.
TEL.02(739)1711 FAX.02(739)1713

香港讀者們

「月刊コインジャーナル」（電視遊楽機專門月刊）為了方便香港地区讀者、在港已設有服務處、希望訂閲者、請與下面地址联絡。

〈香港総代理店〉

美都電子娯樂有限公司
M. E. N. LIMITED
RM. 1418, PARK-IN COMMERCIAL CENTRE,
56 DUNDAS STREET, KOWLOON, HONG KONG.
TEL.(852)2710 9918 FAX.(852)2771 6357

韓國購讀案内

월간 COIN OP JOURNAL (전자유기기구 전문 월간 잡지 및 월간 가라오게) 잡지를 구독 및 광고를 희망하시는 분은 아래 전화로 전화주시면 출장하여 정성껏 상담해 드리겠읍니다.

〈한국총대리점〉

大興實業
大韓民国SEOUL市中区奨忠洞一街54-1
芬道B/L 401号
TEL.02(264)4407(代) FAX.02(277)0199

SUBSCRIPTION INFORMATION

FOR SUBSCRIPTION INFORMATION OF COIN JOURNAL FOR SINGAPORE, MALAYSIA, THAILAND, PHILLIPINES AREAS, KINDLY CONTACT THE FOLLOWING.

〈AGENT〉

J ASHBY MARKETING PTE LTD.,
13 Liu Fang Road, Singapore 628671
TEL.2686500 FAX.2681663, 2682206

広告索引

㈱ピーアイシー

わが社のマドモアゼル●

Mademoiselle

大阪池田市のディストリビューター、ＰＩＣ（本社／大阪、細井久平社長）では、このたび、女性だけのプライズチームを結成。どんな商品がうけそうなのか、ちょっとしたマーケティングから、景品の仕入れ・選択、そして営業まで、女性ならではのアイディアを生かした活動を行なっています。現在のスタッフは西田さん、高橋さん、小北さんの３名。みんな雑貨が大好きで、特に高橋さんはサンリオグッズの大ファン。小北さんの趣味も雑貨集めで、休みの日にはよく梅田ロフトに行くそうです。西田さんの趣味はインターネット。自分でもホームページを作っています。もちろん、西田さんも雑貨好き。そんな３人のセンスが、しっかりと同社の企画力に生かされているのです。

ちなみに３人の好みのタイプは、西田さん「行動的な人がいいです。芸能人で言うならトータス松本さん」、高橋さん「見た目も中身も強い人。ごっつい人がいいです」、小北さん「打たれ強い人。香取慎吾みたいな人かな」。これに関しては３人とも意見がバラバラ。趣味が一緒で、好みのタイプは別々。あまりケンカにならない関係!?

撮影は女性スタッフ全員で行ないました。



後列左から鳥居さん、斎藤さん、前列左から西田さん、小北さん、西端さん、高橋さん

編集後記

◆ＪＲ大阪駅から新快速で1時間。◆マイホームタウン、加古川は、本当に何もないところだ。◆どれくらい何もないかというと、昔、「ふるさとＺＩＰ探偵団」（関西のローカルＴＶ番組）で、蛾次郎に「ほんま、なんもないとこやなー」といわれたぐらいだといえばわかってもらえるだろうか。とにかく何もないのである。◆でも、ロケーションぐらいはある。地元の貴重な遊び場としてかかせない存在だ。週末には家族連れとカップルでどこの店内も異様な賑わいを見せる。たまに暴走族もやってきて、「ビートマニア」でフィーバーする。◆ゲームのプレイ料金は異常に高い。某ロケなどは、セガラリー2が３００円、ハウス・オブ・ザ・デッドもいまだに２００円だ。だけど、みんなそんなこと気にせず楽しく遊んでいる。◆これからロケの出店を考えているオペレーターさん。はっきりいって、加古川は狙い目ですよ。

（加古）

月刊コインジャーナル7月号
VOL.23・NO.271

発行・編集　原　昌也
発行所　株式会社エイ・クリエイト
本　社　大阪市北区松ヶ枝町4-20
アビスビル
TEL 06（242）0200㈹　※詳細は447頁参照
東京支社　東京都渋谷区円山町5-4
道玄坂ビル6F
TEL 03（3477）2250　FAX 03（3770）6053
印　刷　凸版印刷株式会社
発行日　平成10年6月30日
購読料　1部　1,650円（税込み）
年間　19,800円（税・郵送料込）

集客力に差をつける

少ない投資で大きな収益をお考えのあなた

■景品型ツインキー

3種類の景品がセレクトできる



■卓上型ドンキー

メダル払出し機タイプ



■ピンキー2

8ライン機・麻雀機を
ミニパチピンキーに



パネル・制御盤の取り替えのみでミニパチピンキーに変身



■ドンキー2



新機能搭載

◎大当たりの場合、通常のパチンコだと、16ラウンド固定ですが、ドンキーはサブデジタルⒶにてラウンド数を決定する事により、FVとFVの間隔を短くし、ゲーム性をアップ更に面白くなりました。
◎テーブルゲームではお馴染みのW-UP機能を追加。
◎サブデジタルがゾロ目で揃うとボーナスポイントがあります。

**BETが自由に
賭けられます。**

■体感機による誤動作防止機能搭載

今必要なのはメダル機!? プライズ機!?

貴社のニーズに迅速にお応えします!!



■T−2



■PU−2

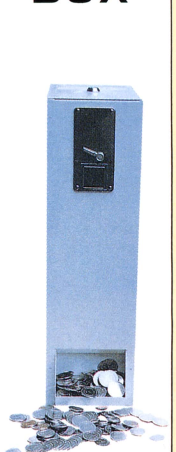


■T−1



■C−1

ホッパー
BOX



Pal 株式会社 パルシステム
〒577 大阪府東大阪市長田内介2−2
娯楽遊技機総合商社 SYSTEM ☎06（784）9055 FAX06（784）9050 第1・第2・第3土曜日は定休日です。

振込銀行 東海銀行 東大阪支店
（普） 1083039
（株） パルシステム



製品の仕様は予告無く変更する場合がございます。

GOOD IDEA!!

NAKANIHON

■Nakanihon, Inc.■
中日本プロジェクト株式会社

〒463 名古屋市守山区八反6-10 NPビル
6-10 Hattan,Moriyama-ku,Nagoya, 463 Japan
tel: 052-791-4111(代) fax: 052-791-1515(代)
■ 中日本サービスセンター tel: 052-791-4400

VIDEO COMPUTER SYSTEM
DYNAX
DYNAX SOFT Div.

"歌唱力向上"マガジン

月刊カラオケfan（ファン）

●サイズはA4版●毎月、作曲家・伊藤雪彦先生のCDカラオケ講座などを収録した「カラオケfanスペシャルCD」が付属!●カラオケライフに欠かせない、バラエティ溢れる特集記事を掲載!●表紙には、現在話題のスターが!●最新ヒット19曲+ナツメロ4曲の楽譜が細かい歌唱アドバイス付きで掲載されているので、カラオケの練習にもってこい!●カラオケファンの関心を集める人気歌手の最新情報を満載!●190ページ以上の大ボリュームで、毎月21日発行(日曜、祝日の場合は翌日発行)●この内容で、なんと定価800円(税、送料込み)●誌上カラオケコンテスト「カラオケfanグランプリ」を、毎月開催中!



その他、新製品紹介、
業界ニュース、お店案内、
全国のカラオケサークル情報など、
内容盛り沢山! 巷で話題沸騰の
カラオケ総合マガジンです。

便利な年間購読システムがお得です!!
(お申し込みは郵便局備え付けの振込用紙をご利用ください。)
●年間購読料:9,600円(税、送料込み)●口座番号:00930-8-69085 ●振込先:(株)エイ・クリエイト
詳しいお問い合わせは

TEL06-242-0200 (株)エイ・クリエイト 月刊カラオケfan編集部まで



Super9

スーパー ナイン

9リールのオールメカニック！
8ラインと遊び方同じ!!

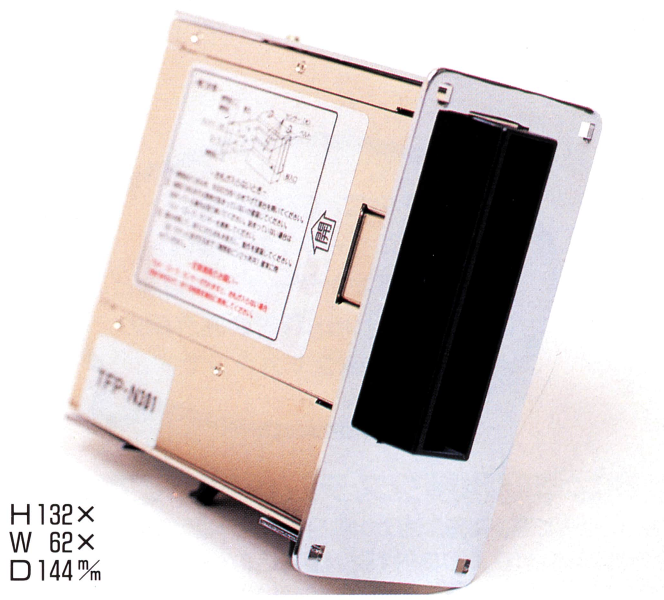


H375×W415×D480㎜
〒91-51445
重量：約32kg

※ビデオや液晶ではありません。

コンパクトな
両替機などに最適な
識別機！

720ABと同一サイズ



H 132×
W 62×
D 144㎜

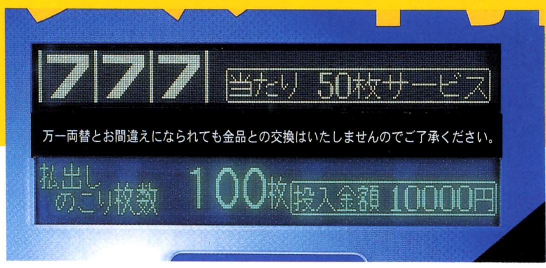
遵法営業を厳守しご使用ください。

AS 株式会社 朝日物産
〒535-0022 大阪市旭区新森7-4-32
TEL 06(955)2311 / FAX 06(955)2313
振込先 相互信用金庫 守口支店 当座預金 153659 ㈱朝日物産


SMALL
WIN! X 3
SMALL
WIN!
BIG
WIN! X 5
Poker Jack
1 3 7 FEVER
TURBO FUNCTION (ON/OFF)
AUTOMATIC HOLDING FUNCTION (ON/OFF)
DOUBLE HOLDING FUNCTION (ON/OFF)
HOPPER SOLENOID FUNCTION INCLUDED
FLASIHING FUNCTION (OPTIONAL)
PLEASE FAX US FOR INQUIRY (NOW!)
AS
ASAHI BUSSAN CO.,LTD.
TEL 81-6-955-2311
FAX 81-6-955-2313
4-32,Shinmori 7-Chome Asahi Osaka 〒535-0022 Japan.
BANK NAME: SUMITOMO BANK SENBAYASHI BRANCH ORDINARY

コインマシン専門メーカーの

両替・メダル貸し機





MODEL AC-3000T

業界初！なんとルーレットが回ります 数字がそろうと大当たり！

メダル懸賞機能を標準装備！

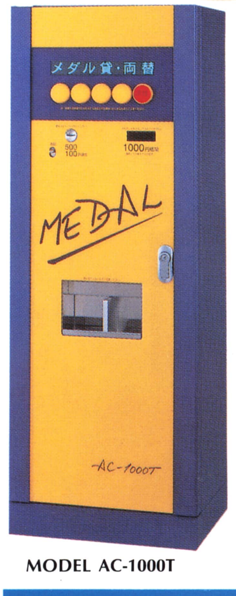
サービスキャンペーン展開で売上げUP！

タイマー付き自動回収機能装備！

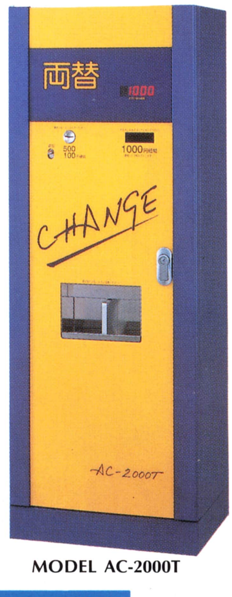
終了時間に自動でコインを袋に回収！
回収作業軽減で人件費節約

リサイクル紙幣識別機搭載！

デッドマネーを抑えたリサイクル式
紙幣識別機を採用



MODEL AC-1000T



MODEL AC-2000T



MODEL AC-4000T

小型両替機
MODEL PC-1000

特価でご提供中



AsahiSeiko®

信頼と技術のふれあい

旭精工株式会社

本社／〒107-0062 東京都港区南青山2-24-15
PHONE:03-3401-6181(代表)
FAX:03-3408-7420
ホームページ:http://www.fsi.co.jp/asahi/

JALECO

この夏商戦はこれで決まり!!



好評発売中!!

KURU KURU Attack
クル クル アタック

高インカム御礼 リプレイ率100%

簡単！明快！ これが遊び方だ！

コインを投入後、景品を選択した後パチンコ玉がセットされるので、板面の『くるくるレール』に向け、どんどんパチンコ玉を打ち込め！
規定時間内にポイントを稼げば、めでたく景品をGET！

鉄腕アトムのパンチングルーレット



好評発売中

アトムパンチで悪者どもをやっつけて景品ゲット！

アトム人形が腕を振り落とし、
回転するルーレット盤の
キャラクターボタンをヒットする
新感覚プライズゲーム機。

これはオドロキ！ もこっとした立体シールができるんです。

シールがふくらむ 立体シール もこもこ



なんシ〜&もこシ〜で

夏にむけてのシール商戦に活！



好評発売中!!

なんでもシール委員会

安定した人気で大好評の
写真シール機！！

ドラえもんのはたあげ専用景品



新製品

ドラえもんスタンプ〔フィギュアタイプ〕
ドラえもんジャンピングホルダー
ドラえもんLED〔フィギュアタイプ〕
ドラえもんBOXスタンプ

※改良のため仕様、デザインを予告なく変更することがあります。 ※当社の製品価格には、消費税は含まれておりません。

最新情報満載！ジャレコホームページ HOMEPAGE ADDRESS http://www.jaleco.co.jp

株式会社 ジャレコ
(本社)〒158-8520 東京都世田谷区用賀 2-19-7 TEL.03-3708-4810 (直通) FAX.03-3708-4822 (九州)〒879-0103 大分県中津市大字植野字小見野486 TEL.0979-32-8711 (代表) FAX.0979-32-2527
(大阪)〒564-0062 大阪府吹田市垂水町 3-18-9 TEL.06-385-5100 (代表) FAX.06-385-0868 (サービスセンター)〒158-0098 東京都世田谷区上用賀5-24-9 TEL.03-3420-2271 (代表) FAX.03-3420-2280



namco
永遠に不滅です。
スウィートランドIII
SWEET LAND 3
スーパーワールドスタジアム'98
※球団名ならびに選手名は（社）日本野球機構の同意を得ています。
伝統と新しさの調和、ナムコ夏ラインナップ
目方でドンピシャ
ビューティークラブ サマーバージョン
パニックパークSD
タイムクライシス2
ソウルキャリバー
※画面は開発中のものです
スタアオーディション
テクノドライブ
New プライズ
「鉄拳かっこいいキーホルダー」
7月発売予定
ナムコ・ワンダーページ
インターネットで最新の製品情報をお届けしています
http://www.namco.co.jp/
「遊び」をクリエイトする――
株式会社ナムコ
本社 〒146-8655 東京都大田区矢口 2-1-21 TEL. 03（3756）2311（大代）
販売一部（東京）〒146-8656 東京都大田区多摩川 2-8-5 TEL. 03（3756）2311（大代）
（札幌）〒003-0803 北海道札幌市白石区菊水3条1-8-2 TEL.011（822）5002（代）
（名古屋）〒461-0001 愛知県名古屋市東区泉1-2-8 TEL.052（962）3343（代）
販売二部（大阪）〒564-0063 大阪府吹田市江坂町1-21-26 TEL. 06（338）3511（代）
（福岡）〒812-0006 福岡県福岡市博多区上牟田 2-12-24 TEL.092（474）5605（代）
©1998 NAMCO LTD., ALL RIGHTS RESERVED